ANIME • MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV

NUKE

AÑO 1 NUMERO 1
ABRIL 2000



64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO

- Nemesis: ¿Puro marketing o un set revolucionario?
- El regreso de Robotech
- Todo sobre las nuevas temporadas de X-Files y Futurama
- Pokémon: Te enseñamos a jugar con las cartas coleccionables



Todos los lectores ganan +10/+10. Nuke es inbloqueable e indestructible!

ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00001

MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!


COMICS Y
MANGAS
MAGIC
LIBROS
CASA CENTRAL: 9 DE JULIO 480 -


VIDEOS
POSTERS
REMERAS
ETC...
TAMBIEN DISTRIBUIMOS A NEGOCIOS. TENEMOS EL MEJOR SERVICIO Y ATENCION.
SAN ISIDRO - TEL/FAX 4732-0916



Editorial

¡Hola, bienvenidos!

Esperamos que este primer número de **Nuke** sea para ustedes una experiencia tan vertiginosa como fue para nosotros llevarla a cabo. No quisimos dejar a nadie afuera de éste, nuestro agujero Morlock preferido y es por eso que encontrarán entre nuestras páginas novedades de anime, notas de Magic y Pokémon, comics, series, cine, TV y algunas cosas más.

En suma, todo lo que necesitamos para pasar el rato hasta que el humo radioactivo nos deje sacar de nuevo la cabeza afuera.

Pero para eso todavía falta un rato, por eso los invitamos a refugiarse en nuestras páginas, ¡mientras los contadores Geiger resuenan como locos!

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Francisco Malini Verdú - Guido Vilariño - Manuel Silva Mario Marincovich - Maximiliano Ferzzola - Nacho Cano Pablo A. Castro - Pablo Balut - Máximo Frías - Pedro F. Hegoburo - José Maggi - Agustín Lezca - Diego Rodriguez Arnaldo Alegre

Corresponsal en Japón

Nicolás F. Miari

E-mail Nuke: nukemag@ciudad.com.ar

Staff

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal - Tel. 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel. 4305-3160

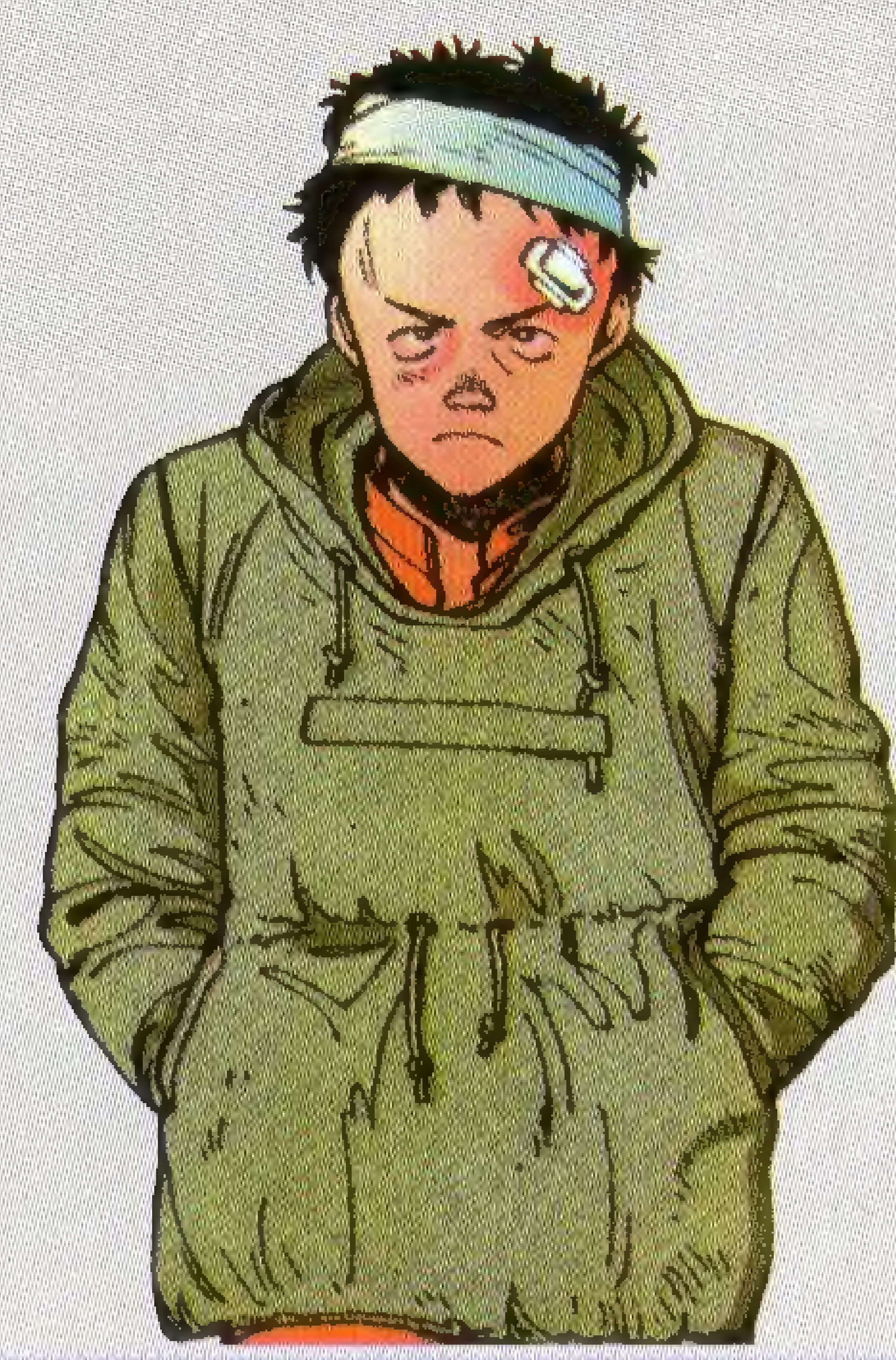
Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452 4º "B" (1121) Buenos Aires - Argentina Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina
Abril 2000



Acid Rain

¡Deja ya esa moto, Tetsuo!



¡La compañía de muñecos del archifamoso **Todd Mc Farlane** (creador de **Spawn**) incursionará a lo largo de este año en la producción de muñecos basados en reconocidas series y películas de anime como lo son **Akira**, **Trigun** y **Tenchi Muyo**!

Al parecer, el muñeco **Mc Farlane** tiene planeado jugar a lo grande una vez más ya que la poderosa **moto roja de Kaneda** está lista para entrar en la línea de producción y pintado junto con las figuras de su fronterizo piloto (el mencionado **Kaneda**) y su inestable amigo **Tetsuo Shima**. Aprovechando las otras licencias que esta empresa también ha adquirido, **Vash la Estampida**, protagonista de **Trigun** y **Ryoko** de **Tenchi Muyo**, saldrá a la venta en forma conjunta. El criterio empleado para seleccionar los modelos coincide obviamente con la preferencia del público norteamericano en cuestión de anime pero, tratándose de **Mc Farlane Toys**, no dudamos que la calidad de los mismos nos dejará con la boca abierta, al punto que imaginamos que será verdaderamente difícil poder llegar a conseguir la moto de **Kaneda** debido a la demanda que un modelo así tendrá entre los fanáticos del film.

Todavía no ha sido anunciada la fecha de comercialización ¡pero por las dudas vayan reservando un buen lugar entre sus maquetas de **Gundam** y el flamante action figure de **Larguirucho**!

Recaudaciones de las películas de anime estrenadas en USA

POKEMON
U$S 84.797.000
MONONOKE HIME
U$S 2.298.000


¡Mononoke está que saca chispas!

AKIRA
U$S 439.162
GHOST IN THE SHELL
U$S $500.000
PERFECT BLUE
U$S 99.390

¡Justicia poética para el Miya!

Hace pocos días se dieron a conocer las ganancias obtenidas por las películas de anime estrenadas en los **Estados Unidos** donde, como ya es de público conocimiento, **Pikachu** y la pandilla arrasó con la taquilla. Consecuentemente, los que están con la cara por el piso son los directivos de la **Disney** y el mismísimo **Hayao Miyazaki** (considerado el mejor director de animación de Japón) porque **Mononoke Hime**, película de su autoría y la más exitosa en la historia del cine de su país, tuvo una tímida performance durante su estreno en las salas americanas. **Princess Mononoke**, tal el título con que fue distribuida por **Miramax** (subsidiaria de **Disney**), es básicamente una historia de conflictos entre los seres humanos y su medio ambiente situada en el marco del Japón medieval, temática profundamente enemistada con las tendencias cinematográficas norteamericanas de la actualidad.

El **'Miya'** afirma que este revés en el país del norte era previsible por que sus películas se hacen teniendo en mente tan solo al público de Japón (y porque a esta altura yenes no le faltan); pero si la tenía tan clara, no entendemos para qué se la vendió a la **Disney** -históricamente su mayor competidora- en una actitud que se ganó las críticas de todos sus seguidores alrededor del mundo, nosotros incluidos. Existían planes para estrenar **Mononoke** en nuestro país cerca de las vacaciones de invierno; esperamos que este contratiempo no nos arruine la fiesta.



¡Los Gundam Wing en el Cartoon Network!

Quién lo diría... aunque cueste creerlo los chicos de **Gundam Wing** compartirán la pasarela televisiva con artistas de la talla de **Scooby Doo** y los **Picapiedras** todos los días a las 5:30 pm en el país del norte. Como era de esperar, la versión emitida de lunes a viernes estará un poquitín censurada, pero los sábados se podrá ver sin cortes en horario nocturno, según se afirma cerca de la medianoche. Recordemos que **Gundam** es la serie de robots por excelencia en Japón desde tiempos inmemoriales. El primer capítulo fue emitido en el año 1979 y desde entonces se sucedieron series de TV, ovas (ediciones de venta directa en video) y películas sin dar tregua alguna al espectador. Esta es la primera vez que una parte de esta saga logra hacer punta en la pantalla pequeña de los Estados Unidos y aunque no es la mejor de todas las **Gundams**, **Wing** tiene lo suyo, especialmente porque los protagonistas son una onda **Five** o **Back Street Boys** (pero sin coreografías salvo cuando pelean), con mechas de lo más poderosos; además los chicos son re-facheros, todos méritos que siempre conquistan el corazón de los televidentes de ambos sexos. Es de prever que una avalancha de merchandising acompañe a este lanzamiento, por lo que dentro de muy poco podremos ir disfrazados onda Manuel Belgrano sin que nadie nos diga nada por la calle (¡si no entienden a qué nos referimos, aguarden a ver un par de capítulos y ya verán!), desayunar con Copos Wing y armar robotitos de memoria.

Por desgracia, no hay planes de traducir los capítulos a nuestro idioma o de incluir el programa dentro de la grilla del **Cartoon Network** latinoamericano, pero si la serie funciona es probable que pronto podamos disfrutar de ella. ¿Qué más se puede pedir?





¡Modelos transformables para los fanáticos de Macross!

Llegan las Valkyrias de Macross Plus



¡Se transforman y todo!





Sí, amigos, en poco tiempo más las vidrieras de los negocios especializados se verán atiborradas de estas maravillas importadas de Japón a través de la empresa **Toycom**. La primera línea de defensa incluirá los modelos **VF -19 Alpha, YF - 21 Omega y la VF 11 Thunderbolt**, todas modeladas a partir de los diseños originales vistos en los videos de **Macross Plus**. No requieren armado ni carnet de piloto, la escala es 1/72 y según se ha dado a trascender poseen la capacidad de transformarse tanto en **Battroid** (robot de combate), **Gerwalk** (mitad avión, mitad robot) y **Fighter**. El detalle de estas piezas de colección es altamente destacable lo que redunda en el realismo con que se ha dotado a cada modelo. Se estima que precio de las mismas será de unos 60 pesos en las comiquerías de nuestro país.

Entre diosas y rejas



¿Estás arrestado o Correccional de Mujeres 2?

La película de **¡Estás Arrestado!** anduvo muy bien en Japón y es por eso que **Kosuke Fujiyima**, su autor, ha decidido hacer público y confirmar que un equipo está trabajando en una película animada de la serie que lo hiciera famoso en el mundo entero: **Oh my Goddess**, (**Ah, mi diosa** en castellano).

Parece que en la producción no faltan talentos y aunque van a ritmo lento, la calidad está más que asegurada ya que **Hidenori Matsubara** (el diseñador de los personajes de los ovas) es además el director del proyecto.

El estreno no está confirmado, pero se estima que llegará a las salas cinematográdicas antes que el regreso del Cometa Halley (eso esperamos).

Mientras tanto, les recordamos que la señal de cable **Locomotion** ha emitido los ovas completos de esta serie durante el verano pasado en una versión doblada a nuestro idioma verdaderamente impecable.

El manga se puede conseguir en castellano en la edición de **Planeta de Agostini** o bien en los tomos recopilatorios y revistas que **Dark Horse** publica en inglés mensualmente en los Estados Unidos.

Por su parte, ¡**Estás Arrestado!** ha sido publicada por **Norma Editorial** y en la actualidad se puede conseguir a precios irrisorios en los kioscos y tiendas de comics de la Capital. En materia de video, los ovas (todos con una calidad de animación excelente) hace tiempo que vienen dando vueltas por todas partes, eso sí, en su versión española.



¡Hasta la vista, space movie!

Malas noticias para los fans de **Spike Spiegel** y de toda la troupe de **Cowboy Bebop.**

Si bien sus creadores siguen trabajando a full en la película que supuestamente ya debería haber sido estrenada, los hechos demuestran que los chicos están un tanto atrasados y que probablemente lo que queda de este año no les va a alcanzar para terminarla.

Como de alguna forma tenían que zafar de este bochorno, sus autores dieron a conocer por lo menos que la misma transcurrirá entre los episodios **22** (**Cowboy Funk**) y el **23** (**Brain Scratch**) lo que nos dará la oportunidad de ver una nueva aventura de nuestros héroes favoritos con el mismo vértigo de la serie que los hiciera inmortales en tiempo récord.

Así queda confirmada la versión que anticipaba que el largometraje no sería una continuación de la historia -de hecho el final de la misma lo hacía realmente difícil- sino una aventura no contada a lo largo de la primera versión.



¡Gainax no afloja!


Para dar en la tecla

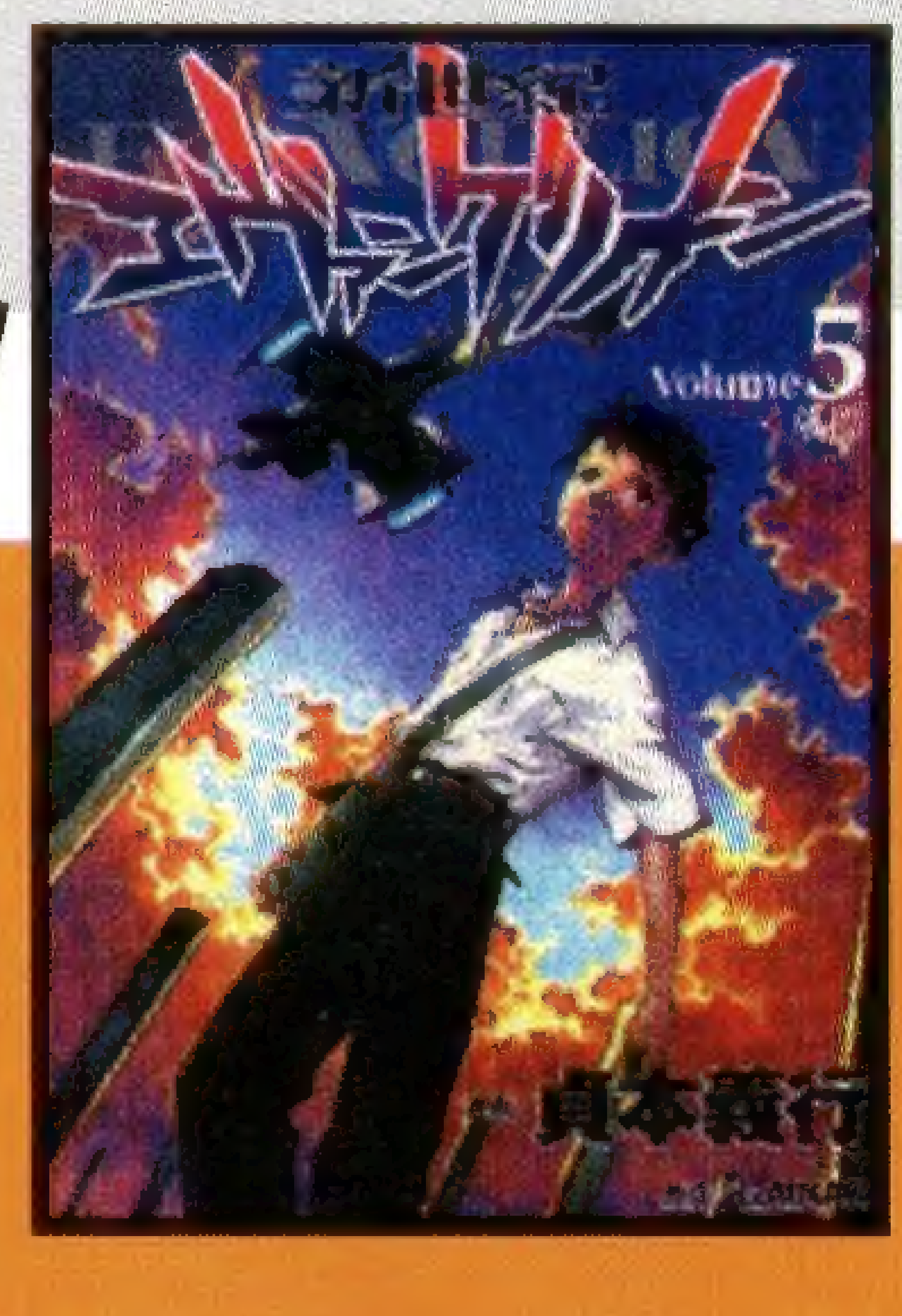


La compañía creadora de la serie más famosa de la década, **Neón Génesis Evangelion**, no para de dar rienda suelta a su imaginación a la vez que se las ingenia para birlarnos unos pesitos poniendo a la venta nuevo merchandising de **Eva**, esta vez dignos del libro de los récords. El lanzamiento más increíble consiste en un programa para PC donde **Maya Ibuki**, la controladora de **Nerv**, nos enseña (esto no se puede creer) ¡a utilizar el teclado de la computadora! Las apocalípticas tareas de encontrar las teclas de función, el CTRL ALT DEL y por sobre todo los acentos y la letra eñe ahora son misiones a la altura de cualquier piloto de **Evangelion**. Es posible que en su país de origen quienes necesiten dejar de usar el teclado en japonés para trabajar en modo americano justifiquen relativamente la existencia de este soft, pero habiendo tantas cosas que se pueden hacer con una historia como la de esta serie un tipo de productos así dan un poco de risa.

Por otra parte, un nuevo juego de ruleta con los personajes principales de **Eva** y otros como las protagonistas de **Gunbuster**, por ejemplo, nos brindará la posibilidad de dejarlas como **Lilith** las trajo al mundo, es decir, ¡desnudas! Todo bien si de desvestir a **Rei**, **Misato** y **Asuka** se trata, pero atención que por ahí andan dando vuelta **Gendo, Shinji** y por supuesto el ardiente **Kaworu Nagisa;** así que ya saben, a mover los contactos para que algún amigo se traiga estos fichines de Japón, que dicho sea de paso es muy probable que funcionen sólo con Windows en japonés, como ocurrió en otras oportunidades.







ADEMÁS!

Yoshiyuki Sadamoto dejó de dibujar el manga de **Eva** en varias oportunidades. Las interrupciones más importantes ocurrieron entre Septiembre del '97 y Enero del '98, y entre Marzo del 98 y Julio del '99.

¡La continuación de Evangelion ya está a la venta!

¿Cayeron todos, eh?

Bueno, aflojando con la taquicardia, porque en realidad no hay nada nuevo bajo el sol naciente... tan sólo se trata del quinto volúmen del manga de **Eva** (como si esto fuera poco) que dibuja en sus ratos de ocio el talentosísimo **Yoshiyuki Sa-damoto**. Y se nota que el chico no tiene mucho tiempo libre porque en estas páginas apenas empezamos a enterarnos de la relación entre **Kaji y Misato**, es decir que estamos en la mitad de la historia. Lo interesante es que **Sadamoto** sigue modificando el guión a su antojo, brindándonos otro punto de vista de la historia, lo cual verdaderamente es para agradecer.

Que la misma está dibujada como los dioses -o los ángeles en tal caso- no hay ni que decirlo; esperemos que la versión en castellano no se haga esperar demasiado ahora que la japonesa ya está en las librerías.



La flota azul vuelve a casa

El pasado mes de marzo fue comercializado el cuarto y último episodio de la aventura submarina que tiene como protagonistas a **Tetsu Hayami** y **Kino Mayumi**, los primeros personajes del anime destinados a convivir en la pantalla en forma exitosa con elementos generados por computadora tales como submarinos futuristas, ballenas gigantes y todo tipo de engendros tecnológicos diseñados en su gran mayoría por la inquieta mente de **Shoji Kawamori** (famoso por inventar los cazas transformables de **Macross**, y respetado en el mundo entero por haber brindado series tan maravillosas como **La Visión de Escaflowne**, **Macross Plus** y tantas otras).

Los primeros tres episodios salieron al mercado a partir del año '98 y de inmediato acaparó tanto la atención de todos los fanáticos del anime como la de sus pares en la industria. Apenas comercializado el primer ova de **Ao no Rokugo** (**Blue Submarine #6** en inglés), el producto se colocó número uno en la lista de ventas de oriente, lo cual dio luz verde a sus realizadores para desarrollar a pleno los tres capítulos siguientes sin reparar en detalles nimios tales como presupuestos y fechas de entrega. Ahora que la historia está terminada, sólo nos resta echar mano a este último episodio y averiguar si la humanidad ha podido sobrevivir a la amenaza del **Profesor Zorndyke**, un sujeto un tanto inestable y con profundos resentimientos para con el resto de sus congéneres. La señal de cable **Locomotion** promete emitir los cuatro ovas, correctamente doblados al castellano, a lo largo de este año; algo para no perderse.

Se acerca la continuación de Wings of Honneamise



Imágenes de Aoki Uru



La noticia nos obliga nuevamente a referirnos a los nuevos proyectos de **Gainax** que, al parecer, siguen al pie de la letra con los planes trazados hace bastante tiempo atrás, como si de verdaderos miembros de **Seele** se tratara. Estos planes daban cuenta de la gestación de un mega proyecto titulado **Aoki Uru**, la continuación del más ambicioso film de la compañía, la malograda **Wings of Honneamise** (**Royal Space Force** en las versiones españolas y norteamericanas). Según afirmaciones de su propio autor, **Hiroyiki Yamaga,** esta continuación está siendo planificada como un producto multimedia desde sus orígenes. El primer paso en este sentido ya está dado y es por eso que llega a nosotros un simulador de vuelo futurista (que utiliza **Microsoft Combat Flight Simulator** como soft de base) donde se podrán entablar encarnizados combates aéreos con los cazas que serán utilizados en la serie de anime. Lo más sorprendente es que las mechas han sido diseñadas nada menos que por **Shoji Kawamori**, **Masamune Shirow** (Ghost in the Shell), **Katsuhiro Otomo** (Akira) y **Yoshiyuki Sadamoto**.

¡Coleccionalos! ¡Cambialos! ¡Jugá con ellos!

POKéMON™*

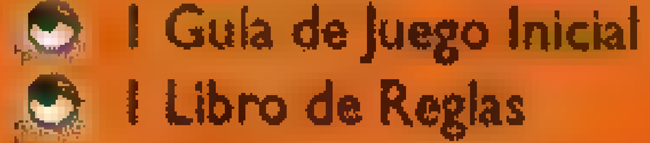
JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Con el Juego de Cartas Intercambiables Pokémon, tus Pokémon lucharán por vos usando los mismos ataques que ves en la serie.
¡Coleccioná y entrená a tus Pokémon favoritos para enfrentarte a otros Entrenadores Pokémon!
¿Quién será el Maestro Pokémon N° 1?

APRENDÉ A JUGAR
EN EL PATIO DE COMIDAS DE:
ABASTO de Buenos Aires
AV. CORRIENTES 3247 CAPITAL
DESDE EL 8 DE ABRIL

El Paquete Inicial tiene todo lo que necesitás para empezar a jugar:

- 2 mazos de 30 cartas cada uno.
- 1 carta holográfica
- Contadores de daño
- 1 Guía de Juego Inicial
- 1 Libro de Reglas







¿Preguntas? ¿Comentarios? 4371-1825 4374-2050 E-mail: consultas@demente.com













Terminal Dogma

ROBOTECH



En la Flor de la Vida

¡Estimados copilotos, **Robotech** ha vuelto!

Como un errático cuerpo celeste que alcanza nuestra órbita una vez cada mil años, ha embestido de lleno las pantallas de los hogares argentos, no sin dejar tras sí una oleada infita de rumores, miedos y misterios, tal como suele suceder con los grandes acontecimientos de la humanidad.

Tal vez piensen que estamos exagerando; bueno, sí, un poco, pero siete años de espera bien valen la pena un poco de halaraca.

Estamos seguros que quienes nunca la han visto antes, pero que saben de ella a través de otros, estarán todos los fines de semana compartiendo el sillón frente a la tele con aquellos que ya han visto cada capítulo docenas de veces y que a estas alturas deberían estar manteniendo a sus familias en lugar de albergar las vanas esperanzas de que el **Almirante Hunter** vuelva del hiperespacio de una vez por todas.

En honor de los que aún quedaron traumados en aquella temprana adolescencia, justo es destacar que por aquel entonces apenas si podíamos dar crédito a aquellos que afirmaban que **Robotech** tenía en Japón otro nombre y que nos juraban por buda nunca haber oído hablar de un tal **Rick Hunter.**

Créanme que por aquel entonces este tipo de inquietudes no nos dejaba dormir por las noches.

Ahora todos sabemos mucho más y, tras el boom del anime en el mundo entero, a nadie se le va a mover un pelo si le decimos que **Robotech** está basada en tres series de anime diferentes, mucho menos si afirmamos que en el proceso de adaptación estas tres obras fueron víctima de cortes, censura y modificaciones... algo que por fortuna lejos está de generar resignación y conformismo por parte del espectador argentino.

Pero tal vez nos estamos adelantando a los hechos y como nos han sugerido por ahí, hay toda una nueva generación de fanáticos que están disfrutando de **Robotech** por primera vez.

Sea cual fuere el caso, bienvenidos a este informe sobre una de las series que más pasiones ha despertado en el mundo entero.

Tengan en cuenta, eso sí, que, como a muchos les ha pasado, una vez que se prueba la protocultura es difícil dejar el hábito...



Los comienzos

Como dijimos al comienzo, esta saga empezó a engendrarse en la mente de un habitante de la ciudad de Texas en 1984 cuando a pedido de la compañía **Harmony Gold** tuvo que ocuparse de atender todos los detalles necesarios para que la emisión americanizada de **Superdimensional Fortress Macross** fuera un éxito como lo habían sido otras series licenciadas en el pasado por esta compañía (como **Meteoro**, por ejemplo).

Los detalles resultaron ser unos cuantos, entre ellos la nimiedad de que las leyes de sindicación del país del norte exigen que un programa de TV infantil tenga al menos 65 episodios.

Carl Macek, tal el nombre de este autoproclamado visionario, seguramente consideró ponerse a dibujar él mismo los 29 capítulos que le faltaban pero como se iba a ver un poco apretado de tiempo decidió analizar otras alternativas.

Así, **Macek** tuvo un golpe de suerte y encontró que entre los productos que la **Harmony** tenía en el cajón había otras dos series de robotitos: nada más y nada menos que **Super Dimensional Cal-**



vary Southern Cross y Genesis Climber Mospeada.

La primera enseguida le llamó la atención por su título (tenía que ver con caballos y sureños -recuerden que estamos en **Texas**-) y la tercera no le sugirió nada pero le venía de perilla para juntarlas todas y tener así muchos, muchos capítulos.

De manera que se sentó con los traductores y tomó nota de cada una de las diferentes historias, devanándose los sesos hasta que pudo unirlas todas en forma más o menos coherente.

Si para hacerlo tuvo que cambiar todos los nombres, los acontecimientos, algunos sexos y hasta la música entraba dentro de los detalles que la **Harmony** debía haber mencionado.

Así **Robotech** vio la luz en el año 1985 con un total de 85 episodios y, poco a poco, fue conquistando el corazón de los telespectadores mientras se les caían los waffles con miel de mapple sobre los pantalones.

La primera generación

La versión presentada en **Robotech** no difiere demasiado de la original japonesa.

La trama descansa sobre los conflictos personales del protagonista **Rick Hunter** (**Hikaru Ichijo** en el original) quien apenas si puede con su vida de piloto y encima anda con dos mujeres casi al mismo tiempo: la advenediza estrella pop **Lyn Minmay** (**Linn Minmei**) y la sargentona pero a la vez sentimental **Lisa Hayes** (**Misa Hayase**).

Todos ellos conviven en una fortaleza espacial de origen desconocido que cayera en la Tierra años antes de haber nacido, conocida como **SDF1**.

Al realizar una maniobra de transposición la fortaleza junto con la isla donde estaba posada (**Macross**) van a parar más allá de la órbita de **Plutón**, a la vez que son asediados por un enemigo de origen extraterrestre que reclama su pertenencia (el tan mentado **SDF1**, libre de mujeres preferentemente).

En la versión americanizada se toma como eje central el concepto de **'protocultura'** (término controvertido si los hay) que en **Macross** se lo utiliza para designar todas las actividades y desarrollos de los seres humanos y que en **Robotech** se lo asocia más bien a una fuente de energía asociada a la robotecnología.

Esta idea fue la utilizada por **Macek** a la hora de modificar los guiones originales por los de su cosecha, de manera que la trama de las tres series pudieran tener por lo menos un nexo generacional viable.

Algunos capítulos, como el 29 por ejemplo, fusionan partes de **Macross** con la saga que le iría en reemplazo: **Southern Cross**, introduciendo oportunamente a los siniestros **Maestros de la Robotecnia,** sacrificando algunos minutos del episodio original en pos de ir preparando el terreno para lo que vendría a continuación y que analizaremos de inmediato.

Superdimensional Fortress Macross

La mayoría de los fanáticos del animé en general coinciden en que la primera generación de **Robotech** fue la desencadenante de su pasión por el anime .Con el transcurso del tiempo, sus fantásticas mecas trasnformables dejaron de llamarse **Veritechs** para ser reconocidos mundialmente como **Valkyrias**. Hoy por hoy **Macross** es señalada como una de las mejores series de animación de la historia, pionera en muchos aspectos. Originalmente concebida como una parodia al género de los robots gigantes y las naves espaciales, poco a poco sus creadores se fueron dando cuenta que lo que tenían entre manos era demasiado grosso como para tomarlo a broma. Fue emitida por primera vez en Japón en 1982, con un total de 36 capítulos. Sus responsables eran unos jovencitos que respondían a los nombres de **Haruhiko Mikimoto** y **Shoji Kawamori** (integrantes del **Studio Nue** que trabajaba para la productora **Tatsunoko**). En la actualidad, la serie goza de perfecta salud; prueba de ello son las secuelas **Macross Plus** y la inminente **Macross 3D,** mientras que sus autores lograron hacerse de una cuenta bancaria nada despreciable.





Guía de Episodios

1 Boobytrap
2 Countdown
3 Space Fold
4 The Long Wait
5 Transformation
6 Blitzkreig
7 Bye Bye Mars
8 Sweet Sixteen
9 Miss Macross
10 Blind Game
11 First Contact
12 The Big Escape
13 Blue Wind
14 Gloval's Report
15 Homecoming
16 Battle Cry
17 Phantasm
18 Farewell, Big Brother
19 Busting Point
20 Paradise Lost
21 A New Dawn
22 Battle Hymn
23 Reckless
24 Showdown
25 Wedding Bells
26 The Messenger
27 Force of Arms
28 Reconstruction Blues
29 Robotech Masters
30 Viva Miriya
31 Khyron's Revenge
32 Broken Heart
33 A Rainy Night
34 Private Time
35 Season's Greetings
36 To the Stars

¡Un Hombre y una Mujer!

Fruto de la unión entre **Max Sterling** (**Maximilian Genius**) y **Miriya** (**Miria Farina**), una **Meltrandi** que reniega de su condición alienígena para unirse a las fuerzas de defensa terrestre, nace **Dana Sterling** (**Jeanne Francaix**) quien es la encomendada de guiarnos dentro del universo de esta segunda generación.

Aclamada por algunos (entre los que nos encontramos) y odiada por la gran mayoría, esta segunda etapa de **Robotech** es mucho más introvertida. Con un despliegue visual menos sorprendente, la riqueza argumental se conjuga básicamente en la historia de cada uno de los personajes.

La serie original transcurría en un planeta lejano a la Tierra -denominado **Glorie**- y narra las peripecias de un grupo de infantería mecanizada (el **15vo. escuadrón**) que a diferencia de los majestuosos cazas **Veritech**, maneja hover tanques bastante más aburridos y pesados.

La historia es tanto o más intrigante que la de la primera etapa, con traiciones, deberes y obligaciones en constante contraposición, pero el desarrollo de la misma es torpe y confuso, con un desenlace apresurado que no termina de convencer del todo.

Siguiendo el rastro de los invasores **Zentraedis,** los **Maestros** llegan a la **Tierra** decididos a llevarse la fuente de la dichosa **protocultura** encerrada entre las metálicas y ahora mohosas paredes del abandonado **SDF1**.

El ejército de la **Cruz del Sur** deberá hacer frente al enemigo y evitar que los **bioroids** invasores se hagan con la semilla generadora de protocultura: la **Flor de la Vida**.

Es en esta etapa donde a **Carl Macek** se le notan las puntadas: por ejemplo, uno de los protagonistas, **Zor Prime (Seifrietti Weisse)** es una mujer durante los primeros capítulos pero cambia de sexo más rápido de lo que se transforma una **Valkyria** sin darse explicación alguna.

Inclusive, hacia el final, entre flashbacks y delirios producidos por las esporas emanadas de la **Flor de la Vida**, nuestra heroína recuerda a su hermana pequeña de la que nunca antes se había hablado.

De corte meramente militarista (aún más que **Macross**), la serie original tampoco supo calar hondo entre los espectadores japoneses y su prematura cancelación echó por tierra un argumento planificado para desarrollarse a lo largo de por lo menos otra decena de capítulos.

Pero esto poco importaba en realidad, y como el nexo argumental no debía verse interrumpido es que se hace reiterada mención a los **Invids,** seres despiadados como pocos en el universo, cuyo único fin es -oh, casualidad- recuperar la **Flor de la Vida**.

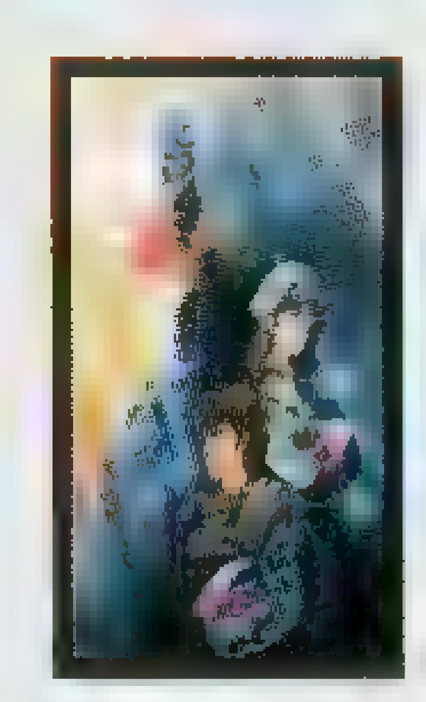
Vuelve la aventura

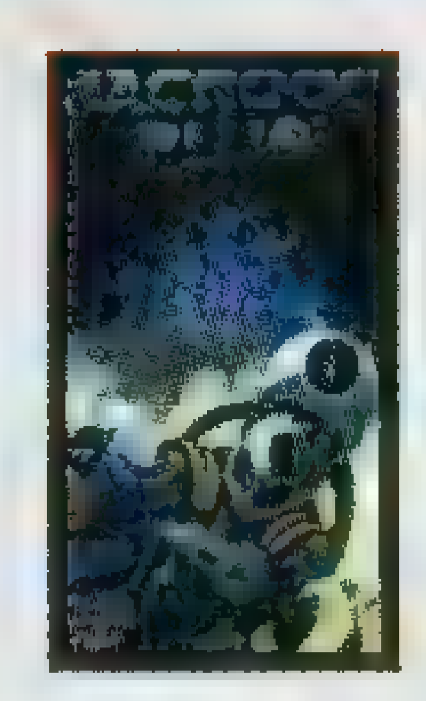
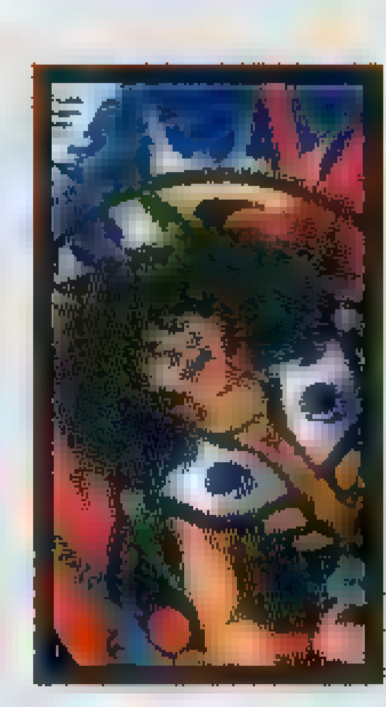
Finalmente y como es de público conocimiento, los **Invids** llegan a la **Tierra** y la convierten en un verdadero páramo donde reina el caos y cada cual lucha por salvar su propio pellejo.

Scott Bernard (**Stick Bernard**) es un milico testarudo que solo tiene una idea en mente: acabar con el **Invid**.

De procedencia marciana, **Scott** no se siente a gusto en nuestro planeta y quiere acabar con su misión lo antes posible (encontrar y destruir la base central de las fuerzas enemigas,



Las sagas de Macross en orden de aparición: Macross, Do you Remember Love? ('84) Macross Flashback 2012 ('86) Macross II Lovers Again ('92) Macross Plus y Macross 7 ('94)

el **Punto Reflex**, y tras ello reencontrarse con las fuerzas expedicionarias Robotech al mando del ahora almirante **Rick Hunter**.

En su camino se le unirán **Rook Bartley** (**Fuke Eroze**), **Rand** (**Rei**), **Yellow Lancer** (**Yellow Belmont**), **Lunk** (**Jim Austin**), **Annie** (**Mint**) y unos cuantos alienígenas, entre ellos **Ariel/Marlene** de quien se enamorará perdidamente.

El objetivo final se logra tras recorrer el continente americano desde nuestras pampas hasta la **Gran Manzana**, en los desvencijados Estados Unidos.

Originalmente concebida como **Genesis Climber Mospeada**, esta tercera y última etapa de Robotech es por lejos la más amada por el público ávido de emoción y mecas transformables.

En la memoria de todos ellos quedarán grabadas a fuego los maravillosos **Ciclones** (**Mospeadas**) que hicieran delirar a más de uno.

Hacia las Estrellas

La serie fue distribuida internacionalmente con singular éxito en todo el mundo.

En nuestro país fue estrenada en el año 1986 en el viejo Canal 9 emitiéndose tres veces consecutivas.

La gloria parecía sonreírle a este texano hacedor de milagros animados pero el destino quiso jugarle una mala pasada.

Harmony Gold y Matchbox (encargada de fabricar los juguetes relacionados con la serie, aunaron esfuerzos (y capitales) para comenzar la preproducción de una secuela denominada **Robotech II: The Sentinels**. La misma sería animada en Japón pero guionada y dirigida

Superdimensional Cavalry Southern Cross

La segunda generación Robotech nunca recibió por parte de los seguidores de la serie el reconocimiento que por méritos propios debió haberse ganado tanto en su versión original como en la adaptación americana. La serie salió al aire en Japón en el año 1984 como reemplazo de la exitosa **Superdimensional Century Orguss** (sucesora de **Macross**), siendo la tercera y última de las sagas supedimensionales, ya que fuera cancelada por tener poco nivel de audiencia luego de su vigesimocuarta entrega. La productora también fue la archiconocida **Tatsunoko** con **Yoshikazu 'Yas' Yasuhico** (**Venus Wars**) a la cabeza. La historia narra la guerra entre los seres humanos colonizadores de un lejano planeta llamado **'Glorie'** y los **Zor** antiguos habitantes del planeta, quienes no ven con buenos ojos que los terrícolas se hagan con sus recursos naturales. Con el tiempo tanto invasores como invadidos se dan cuenta que las diferencias entre ambas razas no son insalvables y es allí cuando los conflictos personales interfieren con el deber de las armas.



por talentos de la industria norteamericana. El proyecto no llegó a buen puerto y fue cancelado quedando tan solo un video que rescata partes de los tres episodios encomendados.

El resultado era absolutamente deplorable, la animación de cuarta (y no estamos hablando en esta ocasión de generaciones) y el argumento aborrecible.

Macek volvía al rancho totalmente humillado, pero antes de dedicarse a full a robar ganado decidió probar suerte con otro engendro: **Robotech: The Movie** (realizada con partes de la película de animación japonesa **Megazone 2-3 part 1** y partes editadas de **Southern Cross.** Los minutos finales del film original de **Megazone** fueron reemplazados por otros desarrollados en Japón que a pesar de ser bastante buenos no pudieron mantener el estandarte de **Robotech** en alto).

A todo esto se sumó el hecho de que la película fue mal distribuida en EE.UU. (en nuestro país se estrenó tan solo en dos salas) lo que arrojó un triste saldo en las boleterías.

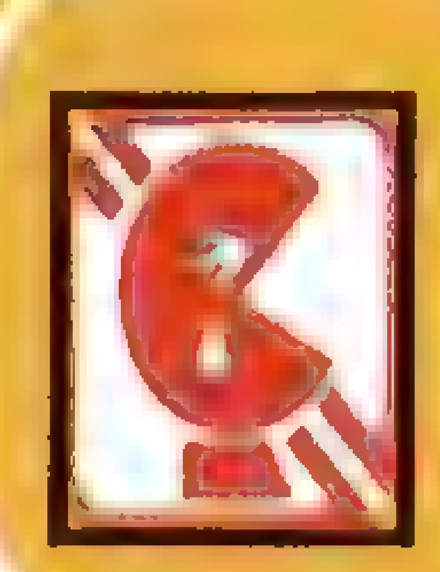
Pero la revancha está por llegar: las versiones de que se encuentra preparada una nueva saga de la serie bautizada como **Robotech 3000** son absolutamente ciertas y, si las grandes cadenas televisivas se muestran interesadas en ella, es probable que sea estrenada en algún momento del 2001

Se sabe que ninguno de los personajes conocidos aparecerá en este nuevo proyecto -que transcurre cientos de años en el futuro- y que está totalmente desarrollado por computadora.

El tiempo dará su veredicto.

37 Dana's Story
38 False Start
39 Southern Cross
40 Volunteers
41 Half Moon
42 Danger Zone
43 Prelude to Battle
44 The Trap
45 Metal Fire
46 Stardust
47 Outsiders
48 Deja Vù
49 A New Recruit
50 Triunverate
51 Clone Chamber
52 Love Song
53 The Hunters
54 Mind Game
55 Dana in Wonderland
56 Crisis Point
57 Daydreamer
58 Final Nightmare
59 The Invid Connection
60 Catastrophe

61 The Invid Invasion
62 The Lost City
63 Lonely Soldier Boy
64 Survival
65 Cutain Call
66 Hard Times
67 Paper Hero
68 Eulogy
69 The Genesis Pit
70 Enter Marlene
71 The Secret Route
72 The Fortress
73 Sandstorm
74 Annie's Wedding
75 Separate Ways
76 Metamorphosis
77 The Midnight Sun
78 Ghost Town
79 Frostbite
80 Birthday Blues
81 Hired Gun
82 The Big Apple
83 Reflex Point
84 Dark Finale Episode
85 Symphony of Light

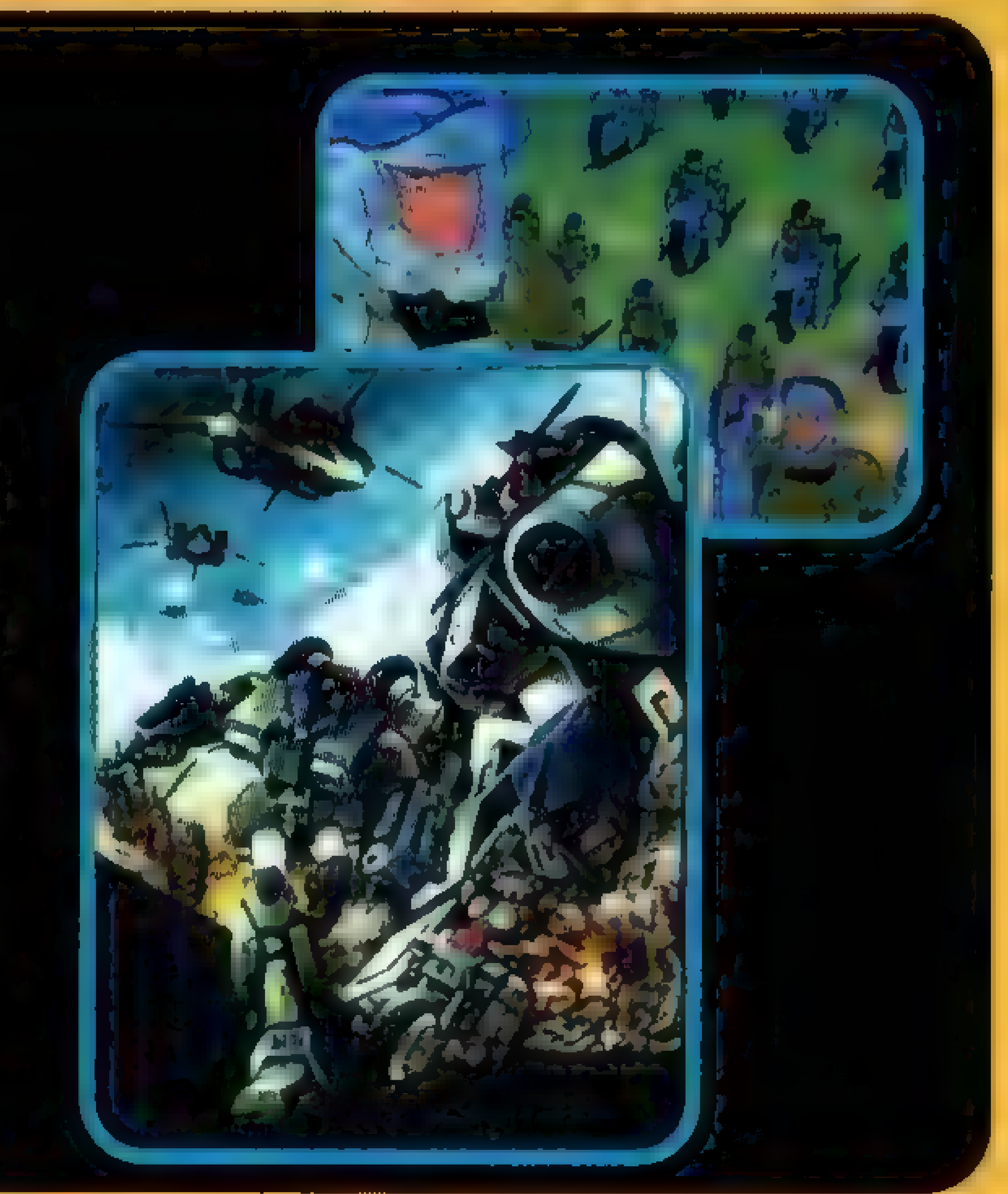



¡Atención, Robotero!

Los capítulos marcados con rojo son los mejores de la serie, así que ya sabés: si te los perdés, llorás.

Genesis Climber Mospeada

La última generación de defensores **Robotech** está inspirada en otra producción de la **Tatsunoko** que fuera estrenada en las pantallas orientales en el año 1983. Durante 25 capítulos cosechó una buena cantidad de fans aunque no tantos como sus patrocinadores quisieran. Sin duda, los aciertos se concentraron en las mecas transformables, los **Alfas**, **Betas** y las fabulosas **Mospeadas** diseñadas por **Shinshika Aramaki** y **Hideki Kakinuma.** El diseño de personajes era de **Amano Yoshitaka** y la dirección corrió a cargo de **Yamada Katsuhisa**. Por su parte, los enemigos no se quedaban atrás y despertaron la admiración del público. Los **Invids** sin dudas tienen ganado su lugar de honor en el podio de los chicos malos. Esta serie contaba con el primer rock star travestido de la historia del anime: Yellow Belmont, un ex-soldado que decidió dejar la milicia para hacer el trabajo por su cuento. Junto a **Stick Bernard**, **Fuke Eroze, Jim Austin y Minto** se abrirán camino hasta llegar al **Punto Reflex** y liberar a la tierra del terrible invasor.





NECRO
.com.ar
coberturas
novedades
downloads
reportes
ventas
humor
mazos
reglas
foros
chat
100 %
magic el encuentro
Illustration



Cyber Weapon Z

Lo primero que debemos aclarar es que **Cyber Weapon Z** no es técnicamente un manga, ya que su autor reside en **Hong Kong**, ¡pero cómo nos gustaría que algunos dibujantes japoneses de renombre se pusieran a la altura de **Andy Seto**, el más que talentoso dibujante de esta obra!

Otra característica fundamental que la diferencia de los mangas tradicionales es que está totalmente realizado en color, con igual maestría para el acrílico como para las tintas planas (nada de computadoras por aquí) donde cada página de este manwa deslumbra por su virtuosismo. Las estilizadas figuras que se contorsionan y baten a duelo en cada viñeta sin dudas son un ejemplo de cómo debe estar dibujado un relato de acción, con un argumento un tanto presuntuoso pero cumplidor, que nos introduce en la vida de un templo **Shaolin**, un sitio sagrado donde se desarrollan las técnicas de combate más exquisitas y donde la manipulación genética está a la orden del día.

De todos los rincones del mundo llegan los aspirantes a conocer los secretos que la fortaleza elevada alberga entre sus muros, tales como técnicas milenarias que se pueden contar con los dedos de las manos pero capaces de convertir a cada postulante en criaturas sobrenaturales. De entre todos ellos destacan **Park Iro**, un chaboncito pendenciero y creído con más músculos que sesos (como suele ser en estos casos) y **An Ling**, una lolita que deja a todos boquiabiertos no sólo por sus depuradas técnicas marciales sino por lo bien que le queda el ajustado traje de entrenamiento.

Entre ellos se interpone una misteriosa figura, un rubiales de nombre **Lon Ken** quien, como es de esperar, encierra varios secretos.

La edición en castellano ha sido impresa también en **Hong Kong** dotándola de una calidad sorprendente, lo cual desgraciadamente se refleja en el precio. Aunque bien vale la pena hacerse con los dos tomos disponibles hasta ahora.





Gunmm Hyper Future Vision Edición Especial

He aquí una verdadera sorpresa para todos los fanáticos de **Gunnm**, o **Alita Angel de Combate**, como prefieran llamar a la obra maestra del más sacado de los dibujantes jóvenes de Japón: **Yukito Kishiro**.

Muchos conocerán a **Gally** desde las lejanas épocas en que **Viz** la editaba en inglés y otros habrán tomado contacto recientemente al llegar la colección completa en castellano a nuestas pampas, pero sea cual fuere su relación con esta historia sabemos que si han pasado por las páginas de este manga seguramente se habrán quedado con las ganas de leer más... y eso que no se puede catalogar a esta obra como pequeña.

Bueno, parece que su autor también sigue enganchado con la femme fatal y, en ocasión de publicarse en su país de origen los tomos recopilatorios en edición de lujo, se ha tomado la libertad de incluir nada menos que cincuenta páginas inéditas que a modo de preámbulo narra la historia de un triángulo amoroso entre **Ido Daisuke** (el atormentado protagonista), la chica que le robó el corazón (el orgánico, se entiende), **Carol**, y el gatito de ambos: **Gally**, sí, **Gally**.

Si hacen memoria recordarán que nuestra heroína es rebautizada con este nombre (o **Alita**, bah) cuando **Ido** logra reactivar sus funciones vitales. El por qué nunca se había explicado hasta ahora, y no lo vamos a revelar en esta nota (tan sólo les anticipamos que tampoco hay un final feliz) porque tal vez salga en castellano algún día debido a la popularidad de **Kishiro** en todo el mundo.

El dibujo por su parte dista bastante del original, y está más cerca del de **Ashen Victor** (una miniserie publicada en el '97) donde **Kishiro** demuestra que **Frank Miller** en realidad dibujaba manga...

Estos tomos recopilatorios traen unas 374 páginas en formato prestige (pesan la vida) e incluyen páginas adicionales con diseños de personajes que van desde bocetos primigenios hasta una guía completa de todos los combos y ataques que **Alita** realizara durante toda la saga. El precio en Japón es de 2500 yens y lo pueden pedir bajo el código ISBN 4-080782576-0 en las librerías especializadas.



Chemical Youth

Neon Génesis Evangelion S2 Works



Ésta es sin dudas la recopilación definitiva sobre la música de Eva: ¡un box con siete compactos con un total de doscientos veinticinco tracks!

Aún teniendo los demás compacts de esta serie no se dan una idea (ni siquiera remota) de la cantidad de veces que cada tema viene repetido, interpretados por todos los japoneses que al momento de realizar esta grabación tuvieran un instrumento a mano (valen las chapitas y los toc tocs).

El resultado en sí es muy bueno, pero demasiado extenso, aunque suponemos que los fanáticos más acérrimos de la serie se lo escucharán de un saque y hasta encuentren temitas que no vienen... Por otro lado pueden quedarse contentos porque se incluyen pasajes inéditos (variados y muy extensos, que no podemos imaginar cómo podrían encajar en el contexto; tal vez ustedes puedan). El booklet es lo mejor que vimos en mucho tiempo, y es increíble como con dos dibujitos queda sintetizado el espíritu de la obra.

Muy recomendable el bonus disc ya que trae toda la música clásica de la serie y las películas y el track 3 del CD 6 que le pone la dosis justa de emoción al conjunto.

Robotech Perfect Soundtrack Album

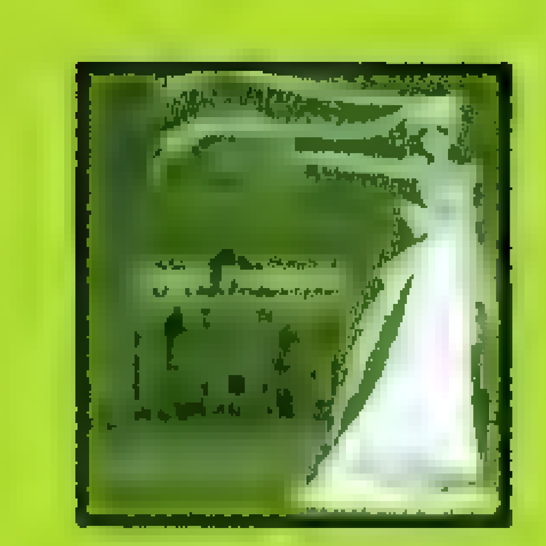
He aquí una verdadera reliquia cuya fecha de edición data del año 1995, cuando se cumplían los primeros diez años de la mítica emisión de la saga en los **Estados Unidos**. Tras una extensa búsqueda de las grabaciones originales que estaban a punto de desaparecer para siempre, se decidió remasterizar y producir este compact doble con toda la música que se había utilizado tanto en la serie televisiva como en **Robotech, la Película** y el frustrado proyecto de **The Sentinels**. El resultado fue óptimo y no deja de estremecernos cada vez que lo ponemos en la compactera; tanto los pasajes instrumentales como las canciones de **Minmei** y **Lancer** se encuentran inmortalizadas en este registro a lo largo de más de dos horas y media de duración. Lamentablemente, el mismo es ya casi imposible de conseguir en su versión original aunque quizás algún día vuelva a ser editado.



SL 93111 CD









Top Five del mes de Abril

1. Cowboy Bebop No Disc
2. Neon Genesis Evangelion 2
3. Bubblegum Crisis vocals
4. Tenku no Escaflowne 1
5. Gasaraki TV series

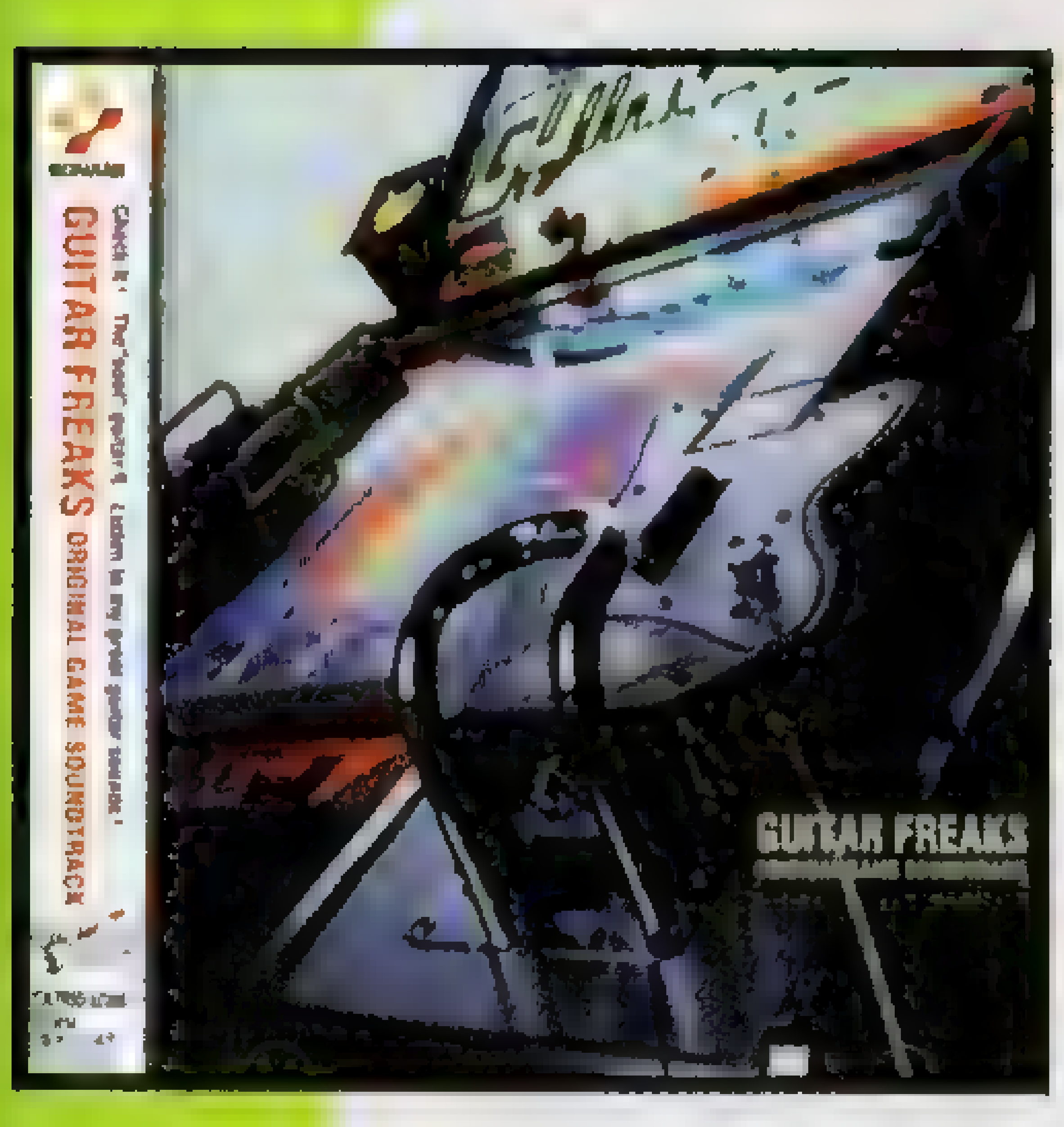
Kareshi Kanojo no Jijo ACT 1.0



SM 388

Como pueden imaginar, éste es el compact que contiene la banda de sonido de esta maravillosa comedia estudiantil basada en el manga de M. Tsuda. Al igual que su animación y propuesta estética, la música de **Kare Kano** resulta al principio tan difícil de digerir como las palabras en japonés que dan lugar a su nombre. Si dejamos de lado el tema del opening (track 2) que es pegadizo y otoñal, nos quedamos con una mixtura musical que va desde rimbombantes marchitas circences al mejor estilo **Gaby, Fofó y Miliki** (track 3), pasando por tonadas mariachis (la pista 8 es una versión super alucinada de "La cucaracha"), y separadores al mejor estilo **Muppets Tonight,** hasta llegar por supuesto a la Bossa Nova que no falta a esta fiesta tropical, tampoco escacean los pianitos enamoradizos con salpicaduras de chello y violines para los más melancólicos. En suma, tras escuchar varias veces no nos quedó claro si era la banda de sonido de un anime o la de **El Precio Justo**, pero los fanáticos de la serie lo encontrarán satisfactorio. Los demás deberán tratarlo con sumo cuidado. Darkies abstenerse.

Guitar Freaks vol 1



Guitar Freaks, el revolucionario juego de Konami para PlayStation que prácticamente logra hacernos sentir como Santana (o dioses de la guitarra), causa estragos en la editorial Cientos de horas de trabajo de todo el equipo fueron depositadas en él sin que nuestras mentes pudieran hacer algo al respecto, poseídas por sus encandilantes melodías. Ahora por fin encontramos una solución (momentánea) al problema, y aunque sea podemos abstenernos de jugar durante unas horas (o por lo menos lo que dura este CD), mientras terminamos este primer numero de Nuke para ustedes. Pero después, seguro, volvemos al vicio. Este compacto incluye casi todos los temas que se pueden jugar en la primera versión de GF, más algunas versiones nuevas (por lo general más largas y elaboradas) como las de Chicago's Blues (¡que introducción!) o una versión especial para CD de Cutie Pie o las nuevas encarnaciones de Cool Joe y Shake It Up, más prolongadas que en sus versiones originales. A diferencia de muchísimas bandas sonoras de juegos, ésta no posee desperdicio ya que, como les comentamos, se trata exactamente de un juego que basa todo su encanto en sus "Hypnoticas" melodías. Lo recomendamos sin miramientos.

No Pain(t)



Los kits para armar de la serie Macross (Robotech) que la firma japonesa Arii fue lanzando al mercado desde 1982 y reeditando de cuando en cuando (hasta que el molde se les gastó de tal forma que no sólo se encuentran rebabas por todos lados sino que a algunas partes les falta plástico), son, sin duda, los más horribles, menos precisos y deformes que se hayan hecho sobre esta serie. Sin embargo, son los más baratos (aunque he visto el mismo kit desde $45 y hasta $10, mientras que en Japón su precio no sube de los 500 ¥), fáciles de encontrar, con el mayor surtido (toda la gama de Valkyrias en 1/100 y 1/170, Destroids, las naves Zentraedi, action figures, etc.) y el mejor arte de caja.

Debido a su precio y a que en una época eran los únicos disponibles en el país, me hice de una amplia colección de kits de Macross de la infame marca. Por supuesto que el primer kit que armé fue el VF-1 de Roy Fokker en modo Batroid en 1/100. Me llevó un tiempo récord hacer que la cosa se vea como una maqueta plástica más que un juguete articulado. Lo primero que hice fue juntar cuanta imagen pude conseguir que mostrara los detalles del Batroid, y ver una y otra vez capítulos de Macross / Robotech donde se lo viera bien (el capítulo 2 tiene varios acercamientos interesantes). Una cosa que es importante recordar es que se trata de un mecha de un anime de los años '80 por lo que podemos encontrar que en un capítulo las manos son así, los hombros de esta otra forma y en el capítulo siguiente la cosa cambia. Lo mismo pasa en los Art Books, donde hay planos de Batroids que no se ven igual que en la serie, o en la película (**Macross: Do you remember love?**) donde las Valkyrias son diferentes, más estilizadas.

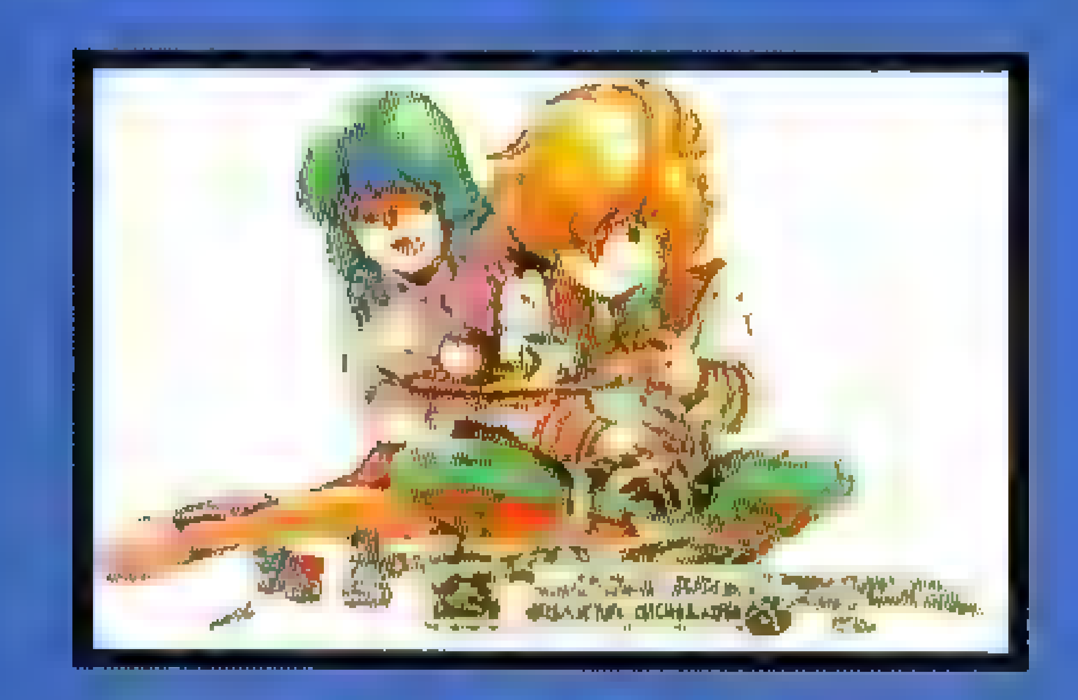
Por lo que conviene hacerse una idea de cómo debe verse más que cómo debe ser una Valkyria.

Pero una cosa es cierta: NO es ni se debe ver como el kit de Arii construido sin modificaciones...



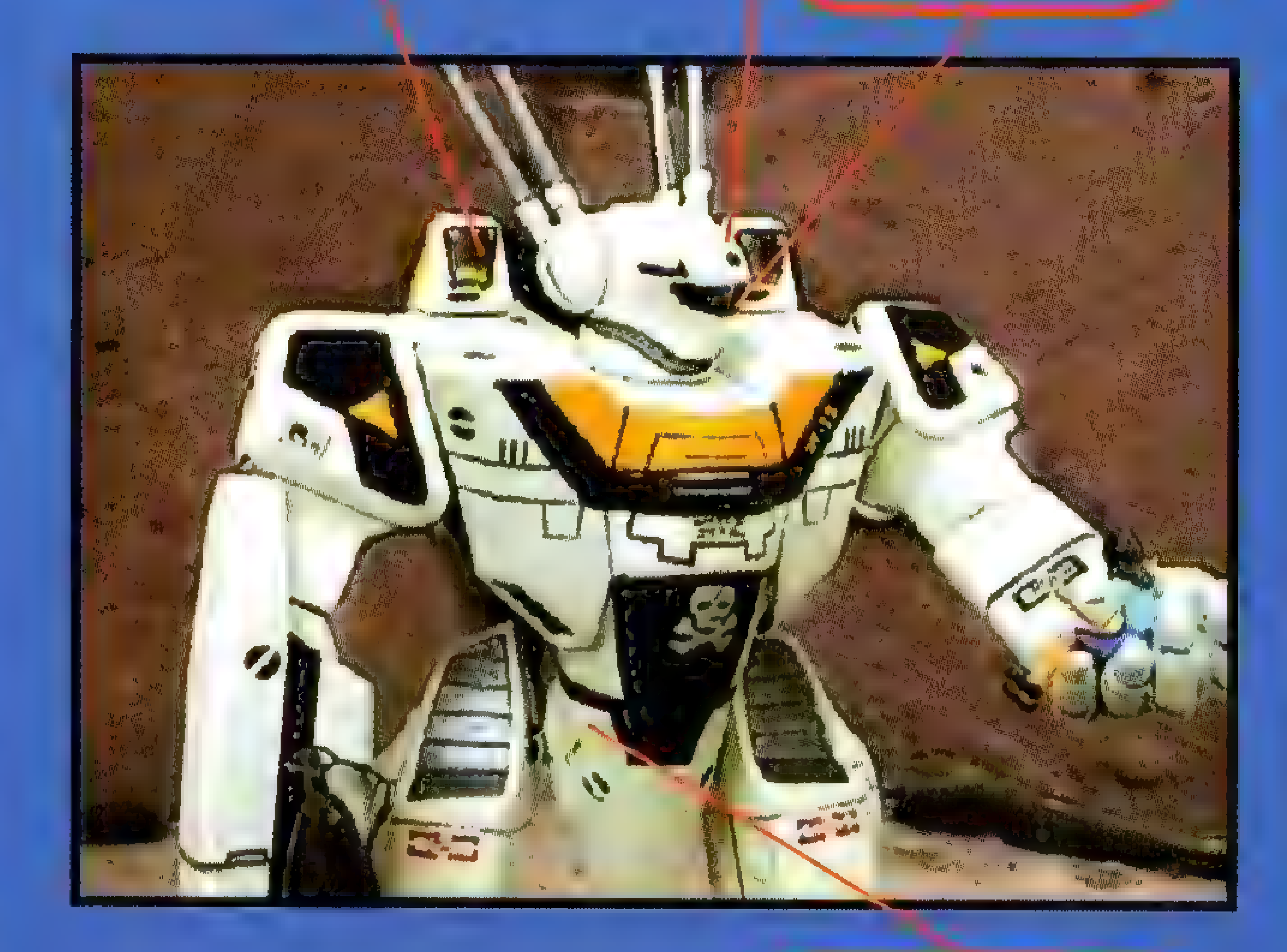
El VF 1 Lider Skull modificado a partir del modelo de Arii (escala 1/100)

Después de que tengamos una idea bastante acabada de cómo debería verse una Valkyria en modo Batroid hay que analizar a fondo las piezas del kit, buscar los defectos (o más bien qué piezas son correctas), pensar en cómo modificarlas y cuáles hay que hacer de nuevo.









Cabeza

Empecemos desde la cabeza: con un bisturí de punta aguda (tipo X-acto) o una mecha de 0,5mm perforamos la boca de los cuatro cañones láser. Con un poco de ingenio se puede hacer que los cañones se muevan. El visor viene en plástico blanco pero debiera ser transparente, por lo que lo eliminé, puse dentro de la cabeza unas piecitas hechas con plástico y metal que simulan cámaras y sensores. Cortando un segmento de la cabina transparente de un kit viejo de un Zero en 1/72 y adaptándola hasta que calzara, hice el transparente del visor (también se puede hacer usando alguna parte curva de un blíster de plástico transparente), al que luego pinté con barniz acrílico transparente verde de Gunze (Tamiya también lo fabrica).

Sobre los hombros hay dos reflectores amarillos, pero de nuevo vienen en plástico blanco. Los calé, pinté el fondo plateado y cubrí los agujeros con plástico transparente, simulando los cristales de los reflectores. La articulación de los hombros requiere una modificación complicada. Yo hice un par de piezas en plástico que tapan el agujero pero dejan que el brazo pueda moverse de costado. Los antebrazos no pueden girar, por lo que construí una articulación nueva en los codos que permite poses más naturales.

Las manos que vienen con el kit son dos bultos amorfos de plástico, por lo que dediqué buena parte del tiempo de construcción a hacer un par de manos articuladas.

Literalmente, se me fue la mano. Usando alambres de cobre (provenientes de cables finos de conexión) como tendones y tubitos de plástico tallados (palito de chupetín, técnicamente hablando) formé los dedos, dándoles movilidad, como se ve en el recuadro de la derecha.

Mano original

Manos nuevas articuladas

Para la palma y dorso de las manos usé las manos del kit, recortándoles los dedos originales y fijando los nuevos con masilla epoxi (tipo **Poxilina** o **Parsecs**).

Un tiempo después recibí de Japón varios juegos de manos de robot en 1/100 articuladas de la firma **Wave**. Esto le sucede a todos los modelistas alguna vez (varias veces...), nos matamos haciendo una pieza o un kit completo en scratch (es decir constru-yendo todo por nuestros propios medios) y al poco tiempo sale al mercado un kit que nos hubiese ahorrado todo el trabajo. Al menos queda la satisfacción de haberlo hecho (¡es seguro que son las últimas manos que hago en scratch!).

A los costados del torso le agregué unas placas de plástico que simulan las tapas laterales que cubren la maquinaria después de la transformación a modo **Batroid**.

El cono de nariz en el modo avión o la cadera y pubis en el modo **Batroid** (hace falta un anatomista en robots gigantes) es demasiado corta.

Dado que no encontré una solución mejor me vi forzado a hacerla desde cero tallando de un cono de madera (se consigue en cualquier carpintería). Una vez conseguida la forma deseada hice un molde con goma de silicona (**Fastix** o similar) de la misma, cubriendo la pieza de madera con detergente para evitar que se le pegue el **Fastix.** Luego de endurecido el molde (tarda unas 48 hs.) retiré el cono de madera y vertí resina epoxi líquida (no es fácil de conseguir pero puede reemplazarse con **Poxipol** y paciencia). Con este molde hice varias copias de la cadera para mis otras **Valkyrias** de **Arii**.

Atrás de las rodillas hay que cerrar la ranura rectangular que los de **Arii** le hicieron al pobre bicho

Hombros nuevos



Nueva articulación

Parte de atrás de las rodillas modificadas



para que pueda flexionar las piernas 90º (probablemente porque pensaban que sería lindo verlo arrodillado), además hay que modificar con masilla todo el recubrimiento de la coyuntura (que viene lisa y debiera de ser tipo acordeón).

En el frente de las piernas hay dos luces que se corresponden con las luces de aterrizaje del avión y se encuentran sobre las tapas que cubren el tren de aterrizaje principal.

En este caso repetí el trabajo de las luces de los hombros.

Los pies, o sea las toberas de salida de las turbinas, están cerrados en el kit original. Usando una sierra fina y limas de relojero abrí la base de los pies y agregué detalles en el interior (guías de plástico).

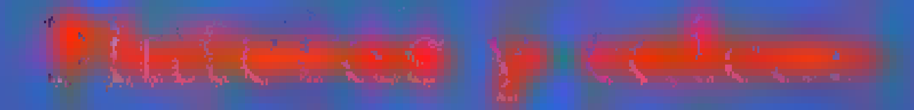




Set de calcas de la marca Wave

El cañón principal también fue ahuecado y se le colocó una mira transparente. Dentro del cañón coloqué tres tubitos de metal cortados de una aguja de jeringa hipodérmica simulando el sistema del cañón rotatorio. Este último detalle, como los del visor, sólo se ven esforzando la vista y con cierto ángulo, por lo que parece algo ridículo pero yo sé que está ahí y eso me basta. La correa la hice a partir de una bolsa de plástico negra y pedacitos de metal de fotograbado.





Pinturas y calcas

La pintura general la realicé utilizando un aerosol blanco mate (**Krylon** o similar). Estos aerosoles importados dejan una película muy fina y uniforme con lo que me ahorré de usar el aerógrafo en esta etapa. Las bandas negras las hice con aerosol negro mate y máscaras de cinta adhesiva. Las líneas de paneles se resaltaron con marcador indeleble negro y sepia. Los cañones láser y las tapas de las tomas de aire los pinté con una mezcla de aluminio pulido de **Humbrol** y azul brillante (una gota), los pies y el cañón principal fueron pintados con gun metal de **Humbrol** (Metal Cote).

Luego de terminar con la pintura le di unas manos de barniz acrílico brillante de **Krylon** para tener una superficie ideal para que las calcas se peguen.

Luego de colocar la última calca y lavar el modelo con detergente le di, una vez seco, varias manos de barniz acrílico semimate usando esta vez sí, el aerógrafo. Este barniz lo preparé mezclando barniz brillante **X-22** con la pasta mate (flat base) **XF-21** de Tamiya. La pasta mate nunca debe usarse sola ya que no es pintura o barniz mate, sino una pasta para hacer mate o semimate a las otras pinturas acrílicas de **Tamiya**.

Luego de colocar la última calca y lavar el modelo con detergente le di, una vez seco, varias manos de barniz acrílico semimate usando esta vez sí, el aerógrafo.

Para dar un sentido de escala al modelo terminado le agregué una **Lynn Minmay** sentada, hecha a partir de una figura para trenes en escala 1/87 de la marca **Preiser**, pintada a pincel con acrílicos. La escala de la figura difiere nominalmente de la del robot, pero la impresión de escala es correcta cuando se compara con imágenes de la serie.

Todo esto parece (y es) un trabajo chino (o japonés) pero me divertí haciéndolo, y eso es lo único que importa en el modelismo o cualquier hobby que uno haga.

Imagen de la nueva pieza para unir las extremidades inferiores diseñada en epoxi





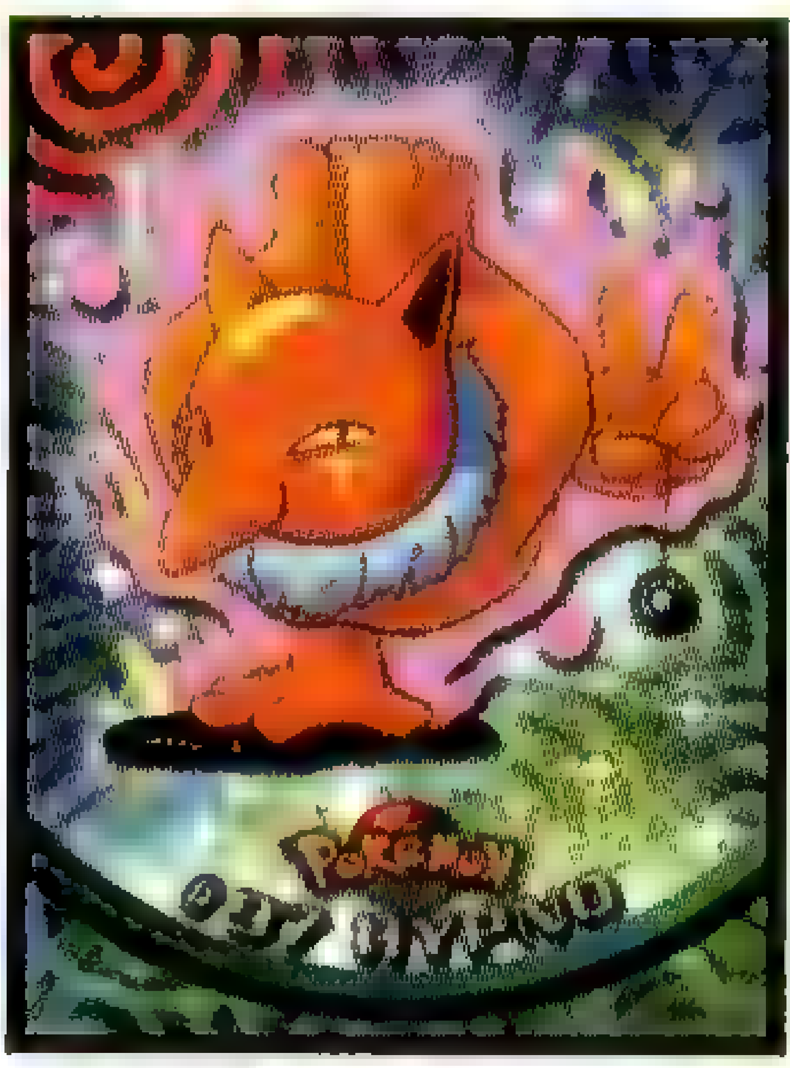
Para dar un sentido de escala al modelo terminado le agregué una Lyn Minmay sentada, hecha a partir de una figura para trenes en escala 1/87 de la marca Preiser, pintada a pincel con acrílicos. La escala de la figura difiere nominalmente de la del robot, pero la impresión de escala es correcta cuando se compara con imágenes de la serie

Check List

¡Te presentamos en exclusiva la segunda serie de las figus de Pokémon a la venta en los Estados Unidos!







Seguramente las reconocerán por ser la segunda colección de las que actualmente se distribuyen en los kioscos y comiquerías de nuestro país. Cada sobrecito trae 8 trading cards normales y una especial, además de algunos premios empaquetados al azar dentro de los miles de sobres que se han lanzado al mercado.

Estos premios consisten en cards especiales que pueden ser transparentes (confeccionadas en un material especial) o una serie de nada desdeñables stickers.

Si les interesa saber qué otros productos fabrica la compañía encargada de pokemonizarnos con estas figus, pueden visitar su página de internet en **www.topps.com** y descubrir qué otras colecciones esperan por conquistar el mundo. Ya saben, Gotta buy 'em all!





Colección Completa

POKÉMON SERIES 2

9 cartas por sobre

72 Cartas comunes

18 stickers

5 transparentes

12 especiales

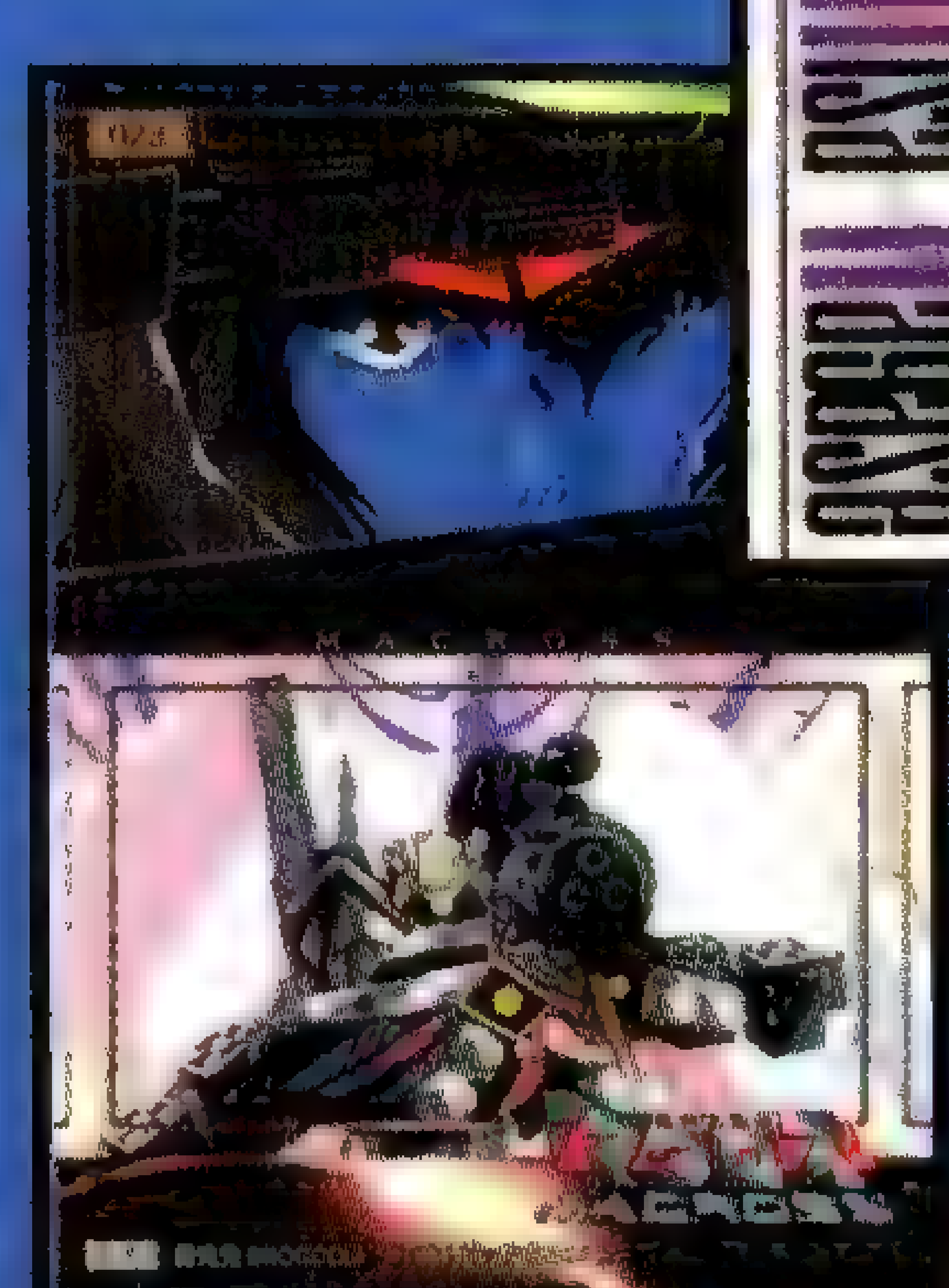




COLECCION COMPLETA 95 CARDS

ESPECIALES 9
RARAS 18
COMUNES 63







¿De dónde habrán salido todas estas nuevas imágenes?

Ante sus ojos tienen la última encarnación de las trading card de **Macross**, una colección bastante parecida a la del año '98, pero esta vez impresas directamente sobre tarjetas de plástico (¡no hay ni una de cartón!) lo cual las hace mucho más perdurables y decididamente codiciables.

La serie lleva el pomposo nombre de **Broccoli High Grade Card Collection Macross Special Edition** (nos preguntamos quién será este Broccoli y qué está haciendo en Japón) y les aseguro que por su precio cada palabra del título vale su peso en oro.

Intencionalmente en esta página sólo reproducimos las cartas pertenecientes a la primera generación de **Macross** (dejando de lado las fotos e ilustraciones de **Macross II, Macross Plus, Macross: la Película** y las muchas, muchísimas de **Macross 7**) y lo hemos hecho por una razón de peso: ¡si se fijan con detenimiento notarán que todos los diseños de personajes son absolutamente nuevos!

Desconocemos si han sido dibujados especialmente para esta colección o forman parte de un artbook que aún no ha llegado a nuestras manos, pero sea cual fuere el motivo les aseguramos que vale la pena coleccionarlas.

En Japón cuestan 500 yenes (un sobre normal no supera los 330) y en nuestro país cada sobre ronda los 10 pesos y hasta un poco más.

Son muy difíciles de conseguir así que si ven algún sobrecito por ahí no duden en hacerse con él (¡¡por las buenas, claro!).

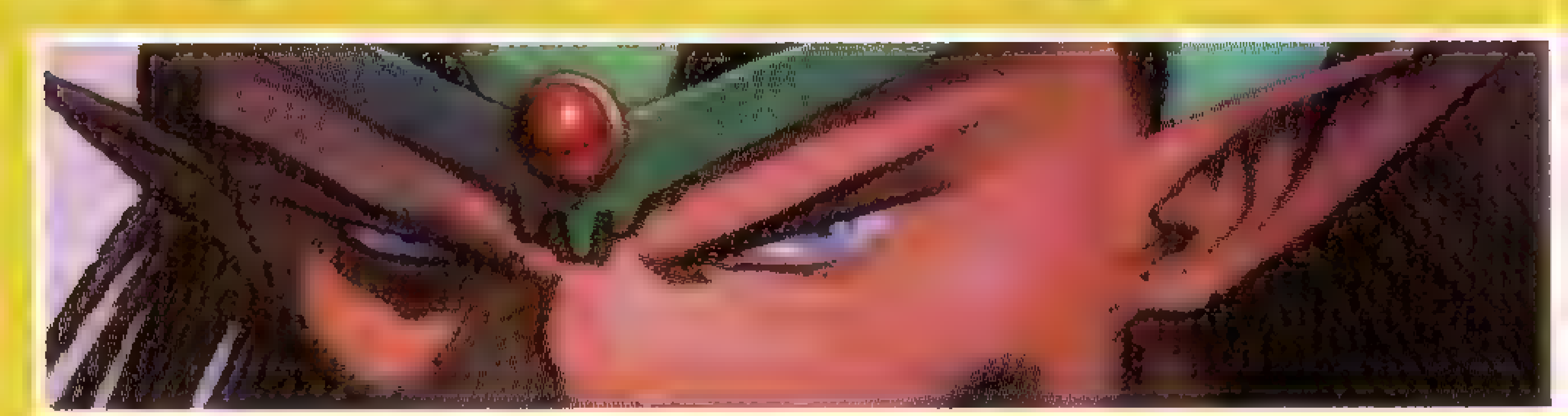
NIVEL DE TOXICIDAD

85 %

Acid Rain 2



Nuevas expansiones para Magic The Gathering(TM)



¡Atención, fanáticos de este juego, tenemos buenas nuevas para ustedes!

Apenas nos estamos acostumbrando a jugar con la última colección de la serie (**Némesis**) que ya los chicos de **Wizard of The Coast** nos sorprenden con los planes que tienen para los siguientes meses.

La próxima expansión llevará por nombre **Prophecy**, con fecha probable de salida par junio de este año, y ha sido diseñada por **William Jockush**, quien había trabajado en una edición anterior: **Weartherligth** (conocida en castellano como **Viento Ligero**).

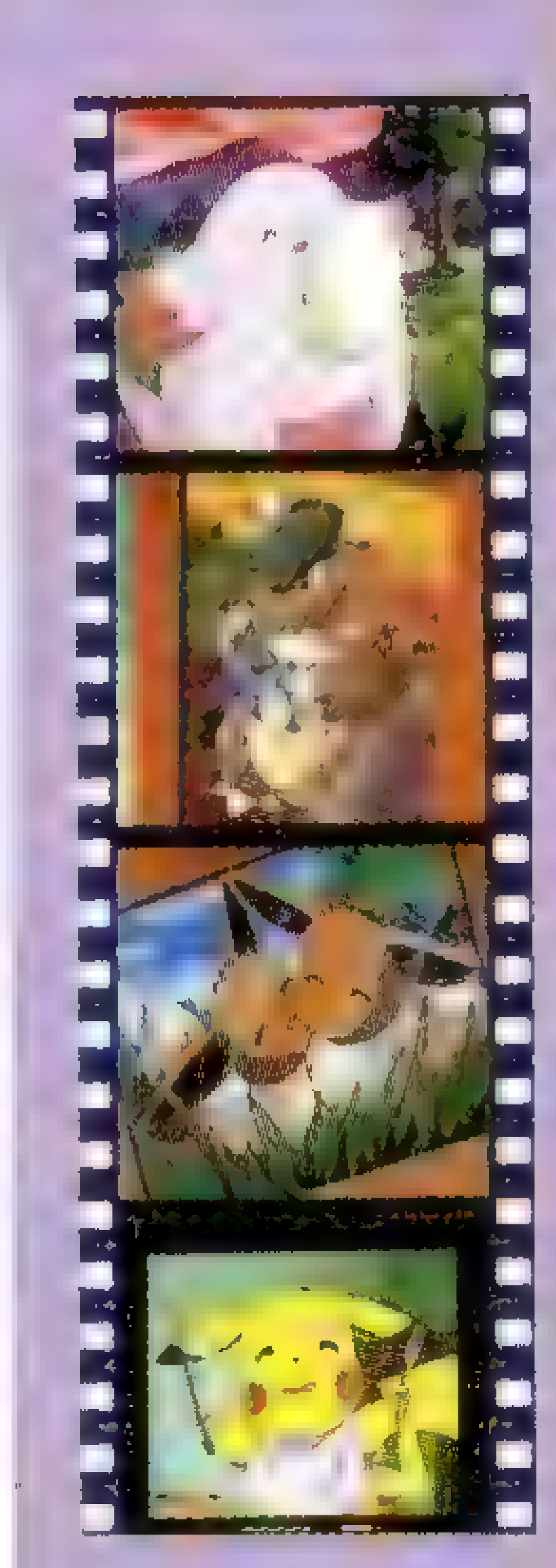
La siguiente movida será **Invasión**, que llegaría a los negocios recién en octubre (obviamente todas las fechas corresponden a lanzamientos en los Estados Unidos) y que según los game testers que las probaron parece ser la mejor saga de todas; habrá que ver para creer...

A estas dos colecciones le seguirán **Planeshift** (febrero 2001) y **Apocalypse** (junio 2001) a la que se les uniría un set adicional en noviembre del mismo año diseñado nada más ni nada menos que por el inventor del juego, el mismísimo **Richard Garfield**, quien no había tocado una carta desde que diseñara **Tempest** (**Tempestad**).

A primera vista los nombres no son todo lo originales que se podría esperar, pero si los rumores se confirman puede que asistamos a un renacimiento del juego, cosa que no estaría nada mal.



Más juegos de Pokémon



Las novedades no se limitan a las cartas de **Magic** ya que la misma compañía ha sacado de la galera un nuevo juego de **Pokémon**, magistralmente titulado **Pokémon Jr.** (nada que ver con el petrolero sombrerudo de Dallas) que está destinado, como podrán imaginarse, a los más chiquitos de la familia.

El juego viene en una cajita que incluye un libro con 16 aventuras, 26 cartas, 48 tokens, 2 monedas pokemónicas y un dado de seis caras. Saldrá a la venta en el mes de abril y la idea es que los pibes lean los cuentos mientras van jugando y que los padres demanden a las compañías editoras por contaminar las mentes de sus tiernos retoños.

Pero la cosa no termina acá ya que a **Pokémon Jr.** le seguirá **Pokémon Master** para todos aquellos que se mueran de ganas por convertirse en entrenadores de Pokémon. Según sus creadores, se podrá jugar de a varios y la idea básica residirá en desarrollar al máximo las habilidades de nuestro bichejo preferido.



Se secuestraron en la ciudad de **New Jersey** (USA) varios containers enteros con cientos de tarjetas truchas del juego de **Pokémon**. Según la policía, los 'atrapados por la cámara' estaban facturando con sus falsificaciones cerca de un millón de dólares por semana.

Wizard of the Coast (**Magic, Net Runner, Pokémon**) ha llegado a un acuerdo con la mega factoría de comics **Marvel** para editar diferentes juegos de mesa con los personajes de la mencionada firma. Para empezar, nada mejor que un juego de cartas coleccionables de los **X-Men.** ¡Esperamos que la película sea un éxito sino va a haber más de un inversionista que no se va a olvidar nunca de la pelada del **Profesor Xavier!**

Un nuevo set de cartas de Pikachu ha salido a la venta en Japón inspirado en en los nuevos fichines para **Game Boy** titulados **Silver** y **Gold Pokémon.** ¡Las cartas llevan por nombre **Neo** (como el pollo de **Morfeo**) y contendrán 100 animalillos nuevos de esos que nos gustan tanto!



Seguí al conejo blanco



Netrunner es un juego que hará las delicias de todos aquellos fanáticos del nunca agotado género cyberpunk, donde avezados cowboys del ciberespacio se adentran en las matrices más peligrosas en busca de ese dato que les dará de comer al día siguiente.

Básicamente, este juego de cartas es una extensión del juego de rol **Cyberpunk**, y en él deberán batirse a duelo el **Netrunner** (haciendo gala de sus habilidades de hacker) y la **Corporación**, que intentará destruirlo.

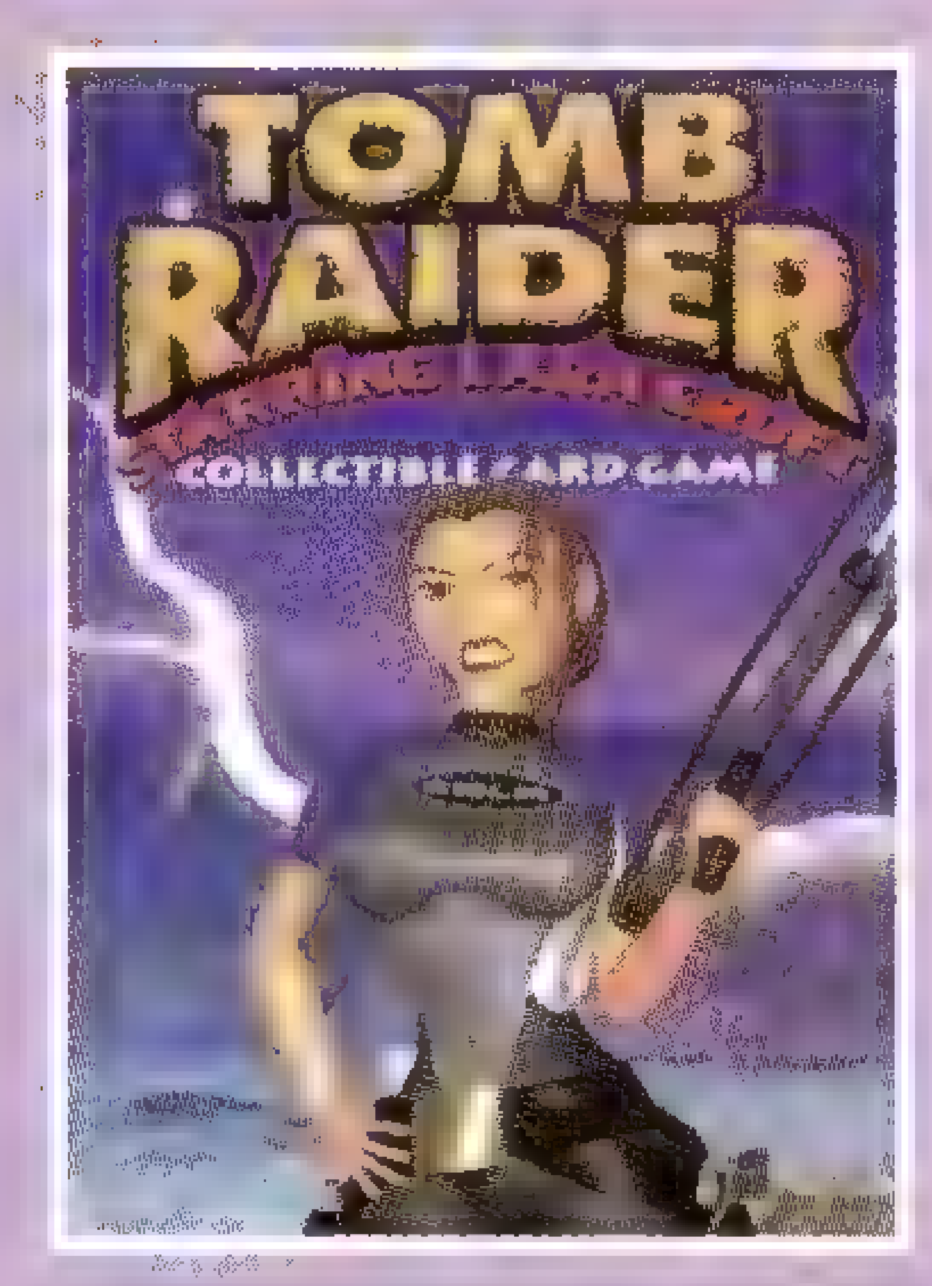
Las cartas tienen lo suyo, y se dividen en **hardware** (con proliferación de 'cajas negras' y dudosos chips de procedencia ilegal), **preps** (donde entran en juego extrañas drogas aceleradoras y 'rompehielos'), **programs** y **resources** (distribuidores de soft, backdoors, etc).

Podrán imaginar que la gracia consiste en sobrevivir el tiempo suficiente en la red para poder hacerse con la información que los chicos malos ocultan tras sofisticados mecanismos de seguridad, tratando, si es posible, de no dejar la vida en ello.

El set básico ya tiene varios años en la calle y hace muy poco han salido nuevas extensiones, infundiendo nueva vida al mismo.

Por desgracia sólo están disponibles en inglés, hasta el momento.

Lara ya tiene su juego de cartas



Aunque en nuestro país todavía nadie se enganchó con ellas, hace ya unos meses que la empresa norteamericana **Precedence Publishing** lanzó al mercado este CCG (collectible card game o juego de cartas coleccionables) donde deberemos aventurarnos con la protagonista de **Tomb Raider** en una de sus tantas expediciones; concretamente nos tocará en esta ocasión explorar unas concurridas y apestosas catacumbas.

El mapa del juego se genera al azar en cada partida (¡como si fuera una computadora de cartón!) y hasta tiene una opción para "grabar el juego". Los jugadores tienen la posibilidad de combinar las cartas de manera que estas generen escenarios diferentes en cada ocasión para tratar de volver loco al adversario.

La colección se completa con 213 cartas que pueden obtenerse a través de los mazos (de 58 unidades cada una) o con boosters de 8.

Es poco probable que las mismas sean traducidas al castellano y son bastante difíciles de conseguir en los negocios del ramo. ¡Sin embargo, bien vale la pena tratar de encontrarlas, por lo menos para ver los dibujos!

Pokémon™ ¡Hazte con todos!™

Aprendé a jugar al juego de cartas de Pokémon

Hay un mundo en el que miles de chicos deambulan por las calles con sus mazos en la mano, un planeta en el que todos sus niños han sido completamente esclavizados por un dibujo animado y por un juego de cartas. Ese mundo, señoras y señores, se llama **Tierra**; sí, el mismo planeta donde usted ve los Sábados de Superacción los domingos a la tarde.

Y ya es una fiebre que se propaga y se expande hacia todas partes, nos está tomando por sorpresa y cuando menos lo esperamos ¡tenemos un mazo y un oponente frente a nosotros!

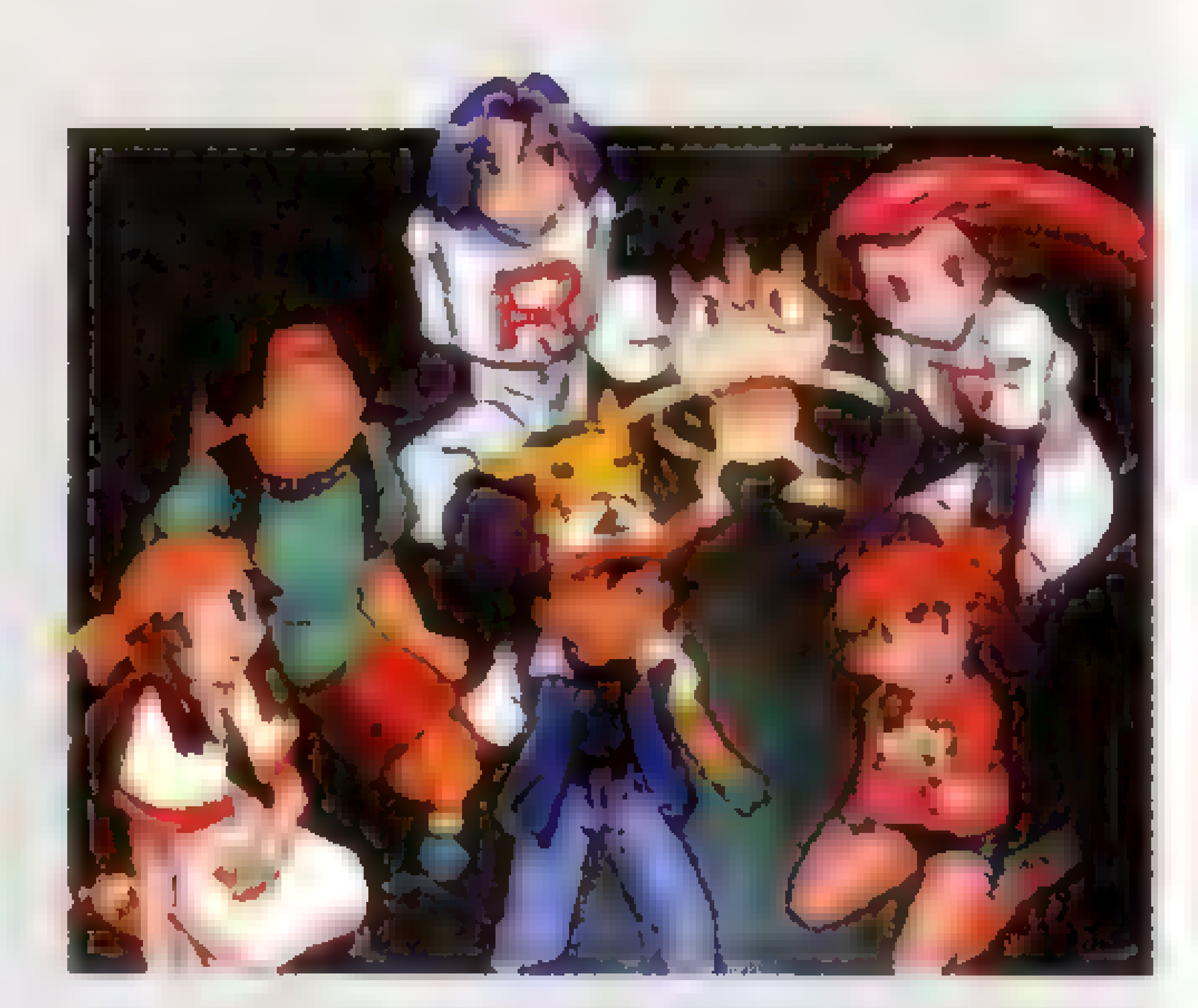
Como les decía, los chicos están rendidos ante el juego. Me contaba mi amigo Andrés que en su último viaje a Miami tuvo que presenciar la increíble charla que sostenía un infante en un autobús con dos de sus cartas, que para peor ¡¡le contestaban!! (o eso creía el niño).

Pero lo que más nos interesa en el artículo que hoy les presentamos es el **Trading Card Game** (TCG) o **Juego de Cartas Intercambiables** de **Pokémon**.

En los **Estados Unidos** todo niño tiene cartas, para coleccionar, cambiar, o bien para jugar torneos. Todos se han rendido ante semejante movimiento de marketing y publicidad. Entiendan que si hay alguien en ese país que no conozca a **Pikachu**, es un idiota.

Cabe también recalcar que la multimillonaria compañía de juguetes **Hasbro** compró el año pasado a **Wizards of the Coast** precisamente porque esta última había desarrollado el juego de cartas. Como **Hasbro** ya tenía los derechos de todos los juguetes y muñequitos habidos y por haber, desembolsó 128 millones de dólares y se quedó con la empresa de **Richard Garfield**.

Por supuesto que con ello se quedaron con todo el paquete de **Magic: el Encuentro, Vampiro, Battletech,** etc., así que esperamos que **Hasbro** no desatienda a esos gigantes de las cartas intercambiables por colgarse a charlar con **Pikachu**.



Las Fases

El juego es bastante fácil. Si alguno de ustedes alguna vez jugó **Magic: el Encuentro**, esto va a ser un paseo total. Y si nunca jugaron un juego de cartas de este estilo intentaré explicarles en un breve resúmen tan sencillo como sea posible. Al fin y al cabo, si afuera lo juegan nenes de 7 años, cualquiera de ustedes podrá aprender en menos de 30 minutos.

Vamos a poner como ejemplo un partido entre **Mario** (yo) y mi fiel acompañante de todas las aventuras, **Otto**.

Nombre

Puntos de Impacto

Etapa de evolución

Tipo

ETAPA 1 Evolución de Growlithe Poner a Arcanine sobre el Pokémon básico

Arcanine

Pokémon Legendario. Longitud: 1.9m, peso: 155kg

Lanzallamas Descarta 1 carta de Energía unida a Arcanine para poder usar este ataque. 50

Derribo Arcanine se hace 30 puntos de daño a sí mismo. 80

Debilidad Resistencia Coste de retirada

Notarás que algunas cartas son un poco diferentes, porque unas tienen menos ataques y otras tienen poderes especiales.

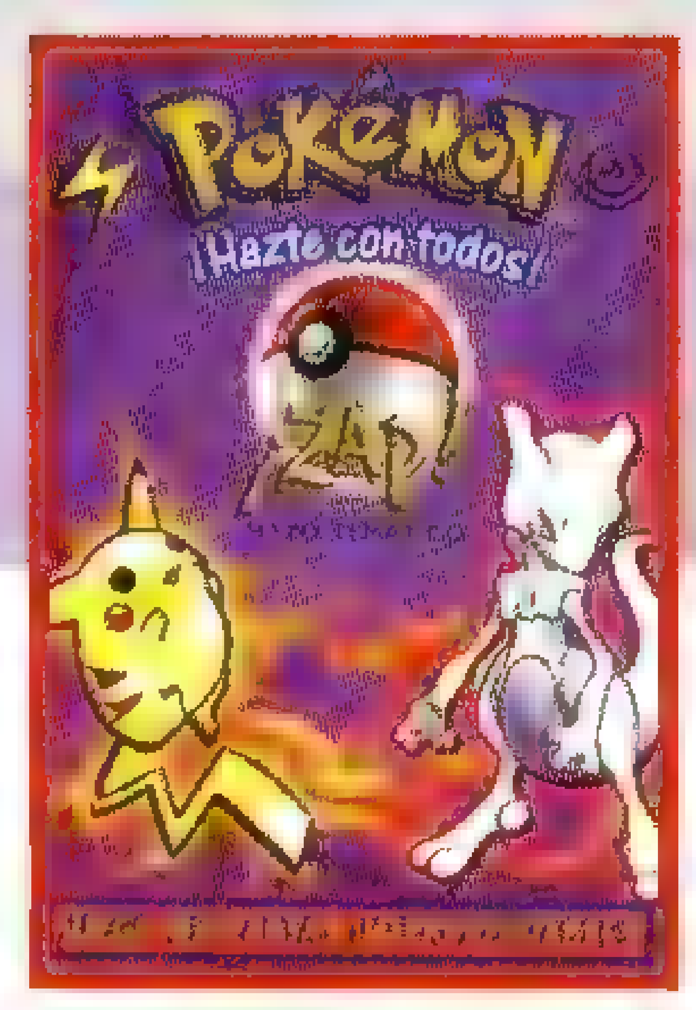
Costo ataque

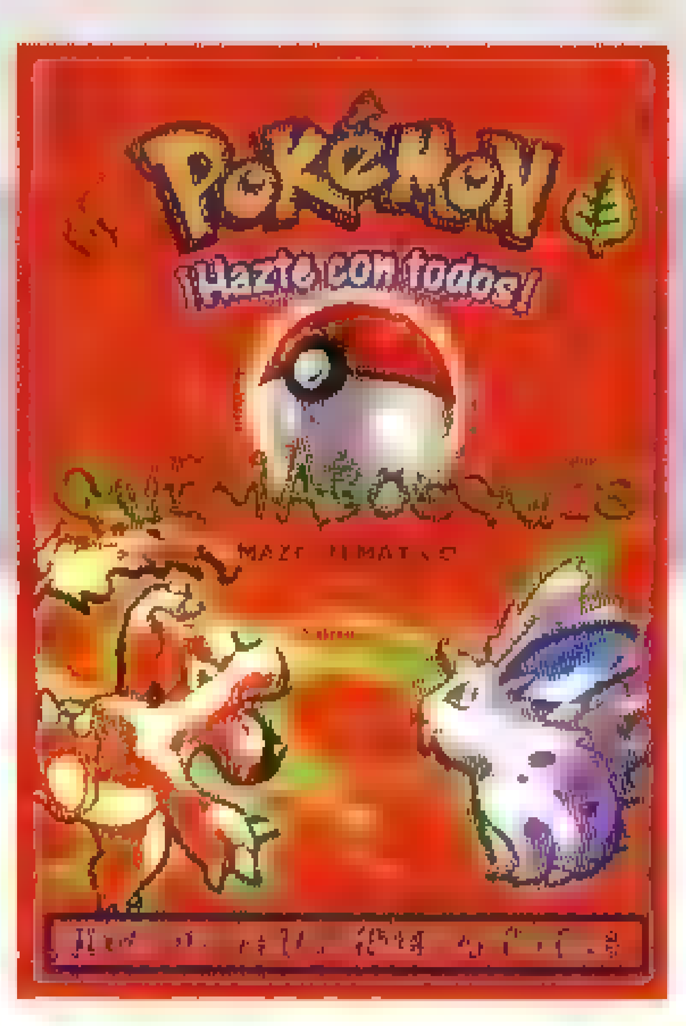
Daño de ataque

Tipo de ataque

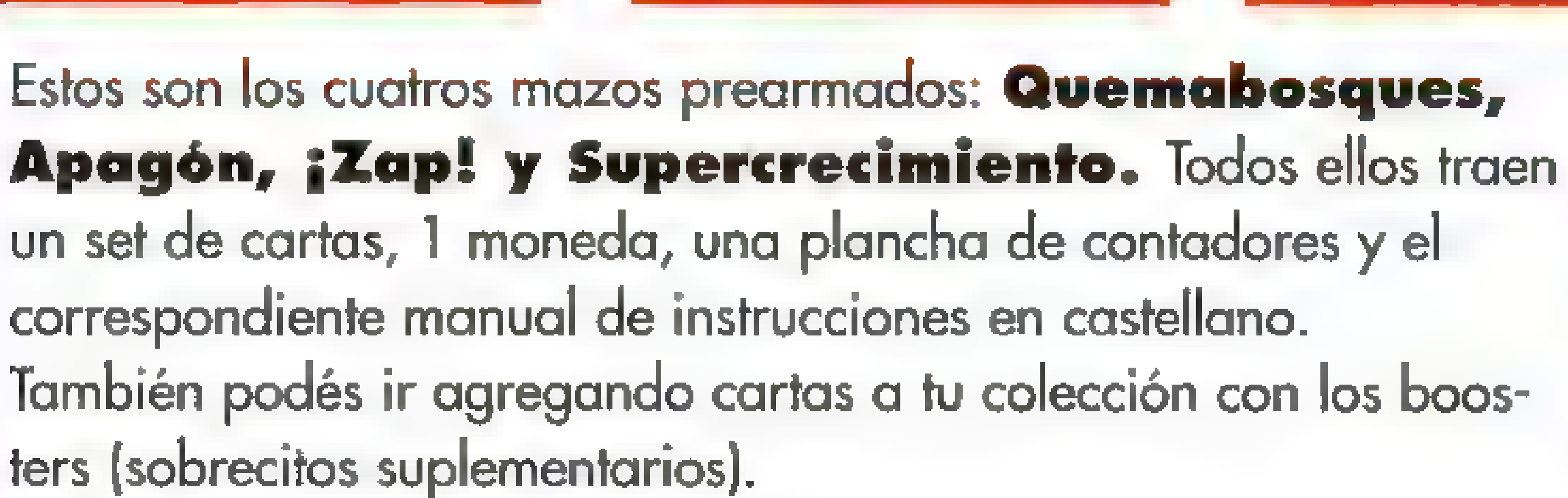
Costo retirada











Estos son los cuatros mazos prearmados: **Quemabosques, Apagón, ¡Zap! y Supercrecimiento.** Todos ellos traen un set de cartas, 1 moneda, una plancha de contadores y el correspondiente manual de instrucciones en castellano.
También podés ir agregando cartas a tu colección con los boosters (sobrecitos suplementarios).
Otra opción es comprar la caja para dos jugadores (de color azul, con la pokebola en la tapa) que trae todo lo necesario para dos jugadores.

istería
manga del planeta

Bandas de sonido

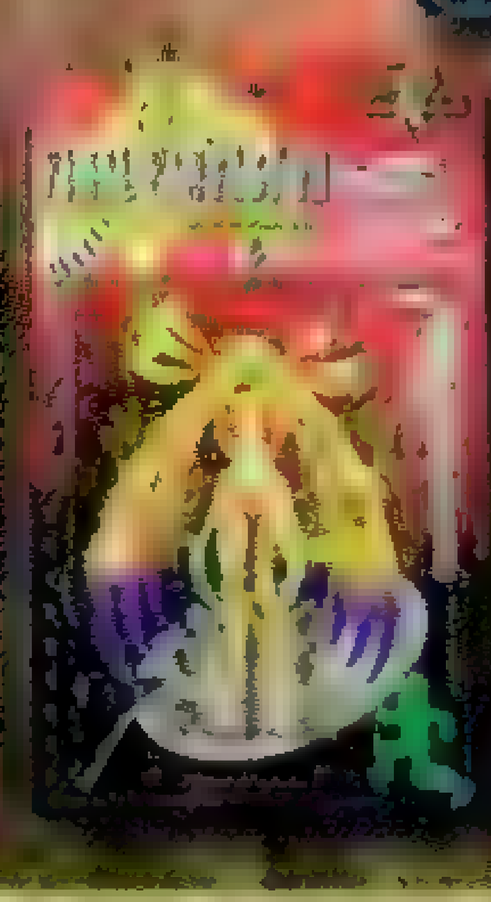


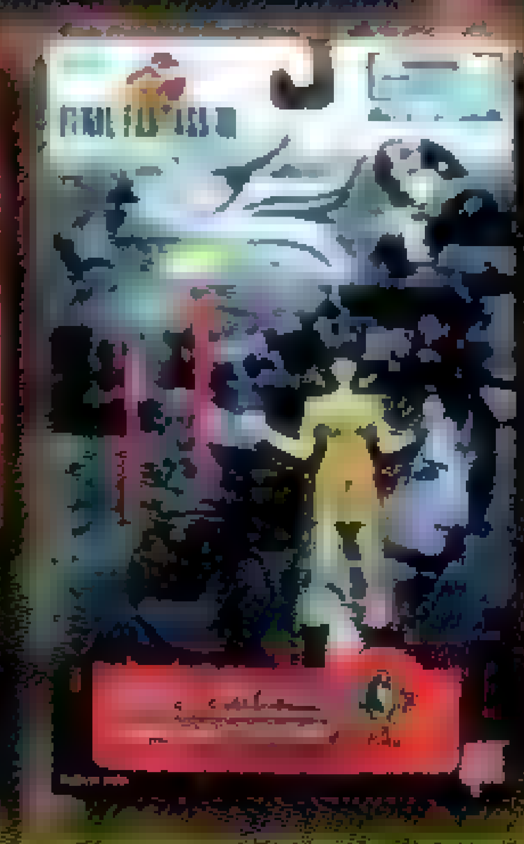
Muñecos de la línea Tomb Raider



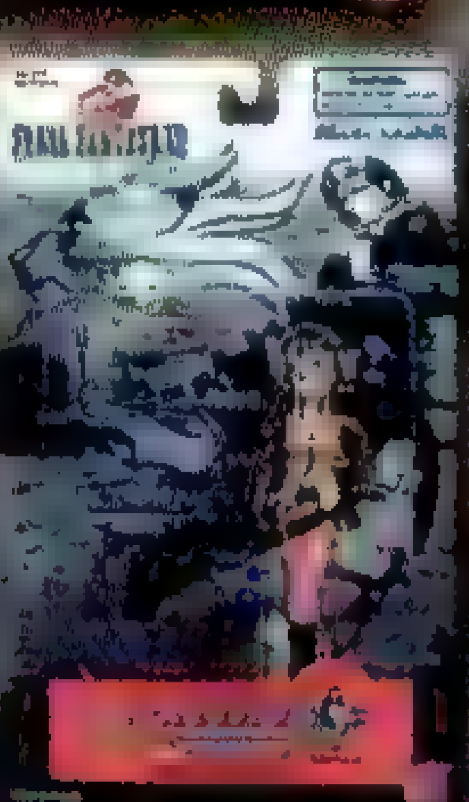
Muñecos de la línea Final Fantasy VIII

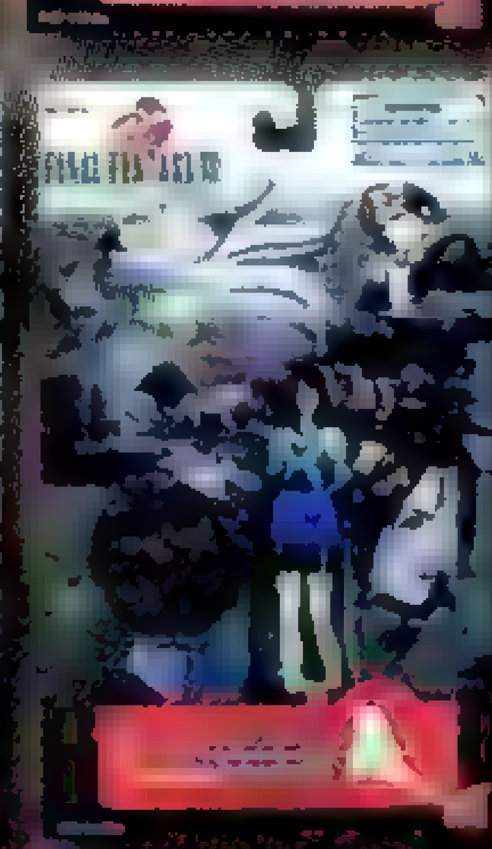












Cada jugador tiene un turno que posee diferentes fases para poder jugar cartas y atacar con nuestros Pokémon:

Cada turno consta de las siguientes fases:

1- Robar carta
2- Fase Principal
3- Atacar
4- Fin del Turno

En el juego hay siete colores (si quieren llamémoslo 'bandos') diferentes. Estos son:

Psíquico
Hojas
Fuego
Agua
Relámpago
Lucha
Incolora

Preparativos

Para poder jugar, ambos jugadores deberán contar con un mazo de 60 cartas cada uno, aunque si te comprás los mazos de principiante para aprender a jugar (**starters**), contarás con dos mazos de 40 cartas cada uno, lo cual es suficiente para ser su primera vez en el juego.

Igualmente lo que les recomendamos para empezar es que cada uno de los jugadores se compre un mazo de los llamados **Preconstruidos**, en donde viene un mazo de 60 cartas, hecho de dos colores diferentes, contadores de daño, una moneda y un libro de reglas extremadamente útil para aprenderse todos los trucos del juego.

Juego de tu oponente

Tu mazo

Tus premios

Tu banca

Tu Pokémon activo

Tu pila de descarte

Bueno, como primera medida, una vez que mezclamos bien nuestros mazo, nos damos siete cartas cada uno y las miramos. Debemos tener en ella al menos un **Pokémon básico**, es decir, una criatura con la cual salir al combate. Si no contamos con ninguno en la mano, deberemos mezclar las siete cartas de nuevo al mazo, darnos de vuelta siete cartas, aunque entonces nuestro oponente **Otto** podrá robar dos más ('robar una carta' en la jerga quiere decir 'tomar la carta superior de tu mazo') y, si todo marcha bien, con nuestra nueva mano podremos empezar a jugar. Si por una de esas casualidades seguimos sin tener por lo menos un **Pokémon básico** en nuestras siete cartas iniciales, deberemos repetir el proceso de darnos siete cartas nuevas y que nuestro oponente robe dos más.

Luego tendremos que elegir un **Pokémon básico** de nuestra mano y ponerlo en la mesa boca abajo (éste es nuestro **Pokémon activo**), y si tenemos otro (lo cual es conveniente, ya que si empezamos con una mano de un solo **Pokémon**, es casi seguro que perderemos) lo pondremos detrás del que elegimos (también boca abajo) para el combate.

Ponerlo detrás significa ponerlo en el **Bench** (banca, o banco de suplentes) para que cuando nuestro **Pokémon activo** muera poder

pasar al frente a cualquiera de nuestros suplentes.

Luego de eso sacaremos seis cartas más del mazo y sin verlas las pondremos a un costado. Estas seis cartas son llamadas '**premios**' y ya explicaremos su función. Ahora sortearemos a ver quién empieza con la típica tirada de moneda. Bueno, en mi caso, ganó **Otto** (lo odio, así que tengo que abofetearlo un poco antes de perdonarlo).

Por último, damos vuelta todas las cartas que estaban boca abajo y comenzamos.

Pero antes de empezar la parte principal y más divertida del juego, **Otto** cree conveniente que les explique cuáles son las formas de ganar. Las maneras son tres, una es que nuestro oponente se quede sin **Pokémon** sobre la mesa (o sea, que se los matemos a todos), la segunda es que robemos todos los 'premios' (las seis cartas explicadas anteriormente, las cuales se roban cada vez que matamos un **Pokémon** del oponente). Y la tercera es que nuestro adversario se quede sin cartas en el mazo para robar.

Bastante fácil, ¿no? En el transcurso de la nota explicaremos qué se puede hacer en las diferentes fases o etapas que tiene un partido.

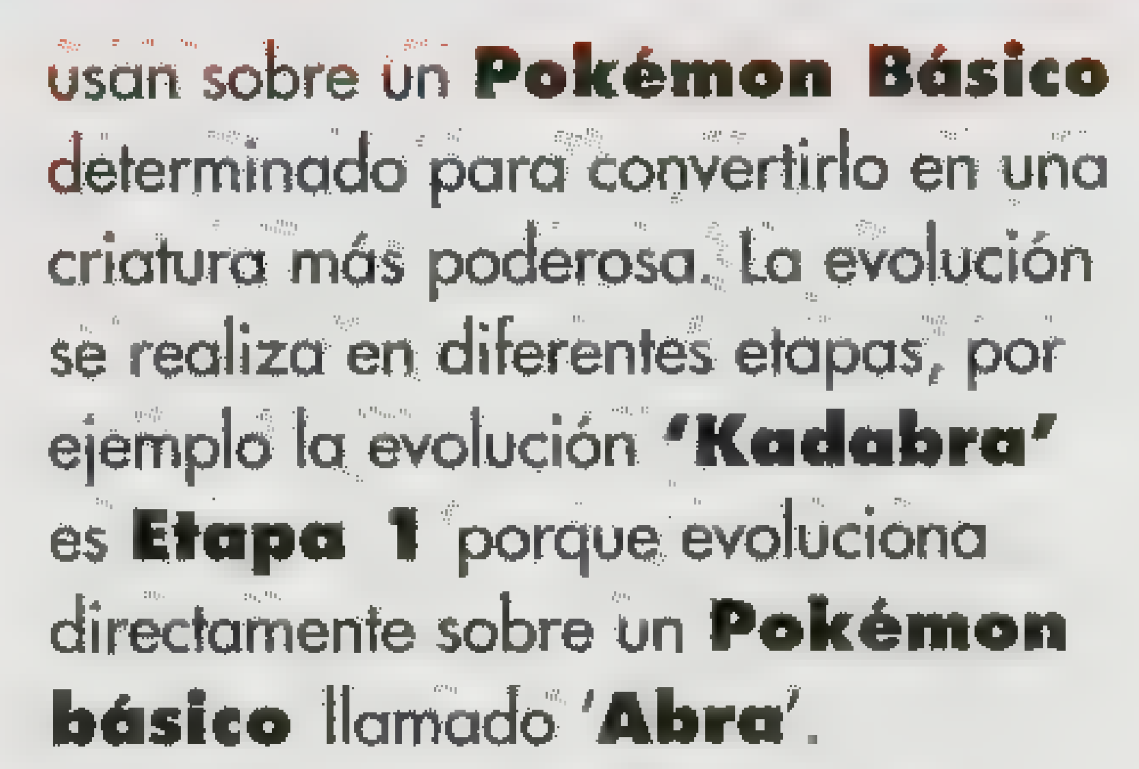
Entonces empieza **Otto**. Lo primero que hace es robar una carta del mazo y ponerla en su mano. A partir de ahí pasamos a la **Fase Principal**.

La Fase Principal

Esta es la fase donde podremos jugar las cartas de nuestra mano. En un mazo básico, es decir, sin demasiadas cartas complicadas, encontrarás las siguientes cartas:

Pokémon Básicos: Son nuestras criaturas que usaremos para combatir a las de nuestro oponente.

Evoluciones: Se usan sobre un **Pokémon Básico** determinado para convertirlo en una criatura más poderosa. La evolución se realiza en diferentes etapas, por ejemplo la evolución **'Kadabra'** es **Etapa 1** porque evoluciona directamente sobre un **Pokémon básico** llamado '**Abra**'.

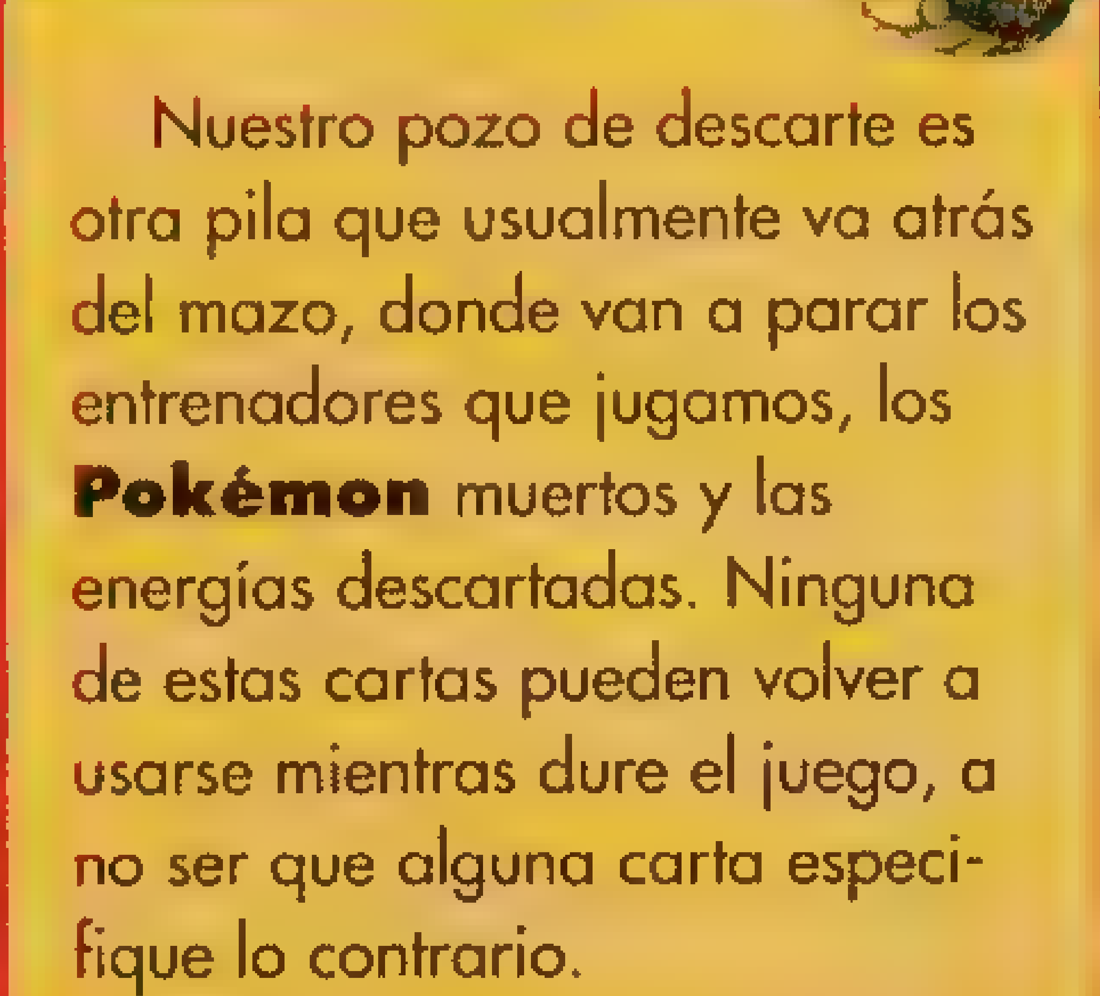


Una evolución de **Etapa 2** evoluciona sobre una de **Etapa 1**, y así sucesivamente.

Entrenadores: Son cartas que nos dan trucos para usar sobre nuestros **Pokémon**, para robar más cartas de nuestro mazo, para hacerle cosas a nuestro oponente, etc. La manera de jugarlos es simplemente mostrándoselas a nuestro oponente, haciendo lo que dicen y luego tirándolas a nuestro pozo de descarte.

Energías: Sin ellas no podremos jugar, son necesarias para activar las habilidades de ataque de nuestros **Pokémon**.

En resúmen, lo que se debe hacer en la **Fase Principal** es bajar algún que otro **Pokémon** a la banca (no se pueden poner más de cinco) para asegurarnos de no quedarnos sin ninguno en la mesa, jugar los **Entrenadores** para sacarle ventaja a nuestro oponente y finalmente jugar **Energías** y **Evoluciones**.



Nuestro pozo de descarte es otra pila que usualmente va atrás del mazo, donde van a parar los entrenadores que jugamos, los **Pokémon** muertos y las energías descartadas. Ninguna de estas cartas pueden volver a usarse mientras dure el juego, a no ser que alguna carta especifique lo contrario.







Durante tu turno podrás realizar las siguientes acciones :

1) Robar una carta
2) (En cualquier orden)
   - Poner un Pokémon básico en la banca
   - Evolucionar un Pokémon en juego
   - Ponerle una carta de energía a un Pokémon
   - Jugar una carta de entrenador
   - Retirar tu Pokémon activo
   - Usar un poder de Pokémon
3) Atacar con tu Pokémon activo
4) Terminar el turno





Nunca se olviden que si tienen **Energías** en la mano pueden ponérselas también a los **Pokémon** de la banca, como para ir preparándolos para cuando el activo se muera o se retire.

Solo puede bajarse una **energía** por turno.

Cuando bajamos un energía a la mesa debemos colocársela a uno de nuestros **Pokémon.**

La Fase de Ataque

Tomemos como ejemplo la carta **Pikachu**. Arriba a la derecha podremos distinguir 2 cosas : a que bando pertenece y los **Puntos de Impacto (PI)**, en este caso **40 PI**. Estos **PI** son los puntos que pueden aguantar nuestros **Pokémon** del ataque de los **Pokémon** de nuestro oponente. Más abajo vemos los dos ataques de nuestra criatura, **Roer** y **Golpe de Trueno**. Para activar **Roer** deberemos usar una **energía Incolora** (puede ser cualquier energía) y asignarle los puntos al **Pokémon** activo de nuestro oponente. Vamos a un ejemplo más claro:

Supongamos que los **Pokémon** activos de **Otto** y mío son un **Pikachu** cada uno. Ambos tenemos una **Energía** sobre nuestras criaturas. Llego a mi fase de ataque y como sólo tengo una **Energía** en la mesa junto a mi **Pokémon** puedo usar el ataque **Roer**.

Declaro mi ataque y le hago 10 puntos de daño al **Pikachu** de **Otto**, el cual queda con 30 de energía. Luego del ataque nada pudo hacer así que paso mi turno a **Otto**.

Otto roba una carta del mazo, agrega una **Energía de Relámpago** sobre su **Pikachu** y declara un **Golpe de Trueno** sobre mi criatura. El ataque **Golpe de Trueno** dice así: "Pega 30. Echa una moneda a cara o cruz. Si sale cruz, **Pikachu** se hace 10 puntos de daño a sí mismo."

Otto ataca, tira la moneda y saca cara. ¡Maldito bastardo con suerte! Entonces le hace 30 puntos de daño a mi **Pikachu**, con lo cual queda con **10 PI** restantes. **Otto** cede su turno y empieza el mío.

Robo carta, en mi fase principal pongo una **Energía de Relámpago** sobre mi **Pikachu** y declaro mi ataque de **Golpe de Trueno.** ¡Ya verás, tontuelo **Otto**!

Tiro la moneda y sale cruz (maldición), esto quiere decir que le hago 30 puntos de daño al **Pokémon** de mi oponente matándoselo, pero también le hago 10 puntos al mío, matándomelo (sin duda hoy **Otto** está más afortunado que de costumbre).

Antes de finalizar mi turno, como cada uno mató un **Pokémon**, estamos obligados a robar una carta de premio, y a pasar uno de los **Pokémon** de la banca al frente como activo.

Evoluciones

Como todos sabemos, estos animalillos pueden evolucionar y aquí es donde se encuentra la gracia de esta serie.

Si tenemos en nuestra mano alguna carta que evolucione de otra que esté en juego simplemente se pone arriba de la que está en la mesa y esta se transformará automáticamente en el nuevo **Pokémon.**

Si se fijan en la parte superior de las cartas que tienen esta habilidad, se puede leer 'Evoluciona de...'

Cuando se produce una evolución todas las cartas que el **Pokémon** anterior tuviera consigo permanecen en juego (otras cartas de energía, de evolución, etc.) así como también los puntos de daños que pudiera tener.

Recordemos que no se puede evolucionar una carta que recién hayas jugado y nunca se puede hacer uno de estos cambios en el primer turno.

Lo que sí está permitido es evolucionar las criaturas que estén en la banca.

Finalmente, vamos a estudiar el movimiento de Retirar.

Esta acción consiste en intercambiar nuestro Pokemón activo con cualquiera de los que estén esperando en la banca.

Para hacer esto deberán pagar el coste de retirada (es decir la cantidad de cartas de energía que la carta indique donde dice Coste de retirada) poniendo la o las cartas de energía en la pila de descarte. Si no tenés las cartas de energía suficientes no se podrá llevar a cabo la maniobra.

Tené en cuenta que si te retirás aún podrás hacer un ataque con el Pokémon que haya ocupado el lugar del activo.

Cuando hayas retirado una carta, todas aquellas que estaban junto a ésta la acompañan al banco, lo mismo que al realizar una evolución.

Con estos conocimientos básicos ya estamos listos para continuar nuestra partida que, por ahora, seguirá hasta que alguno de los dos pierda por las razones mencionadas.

Para ir cerrando

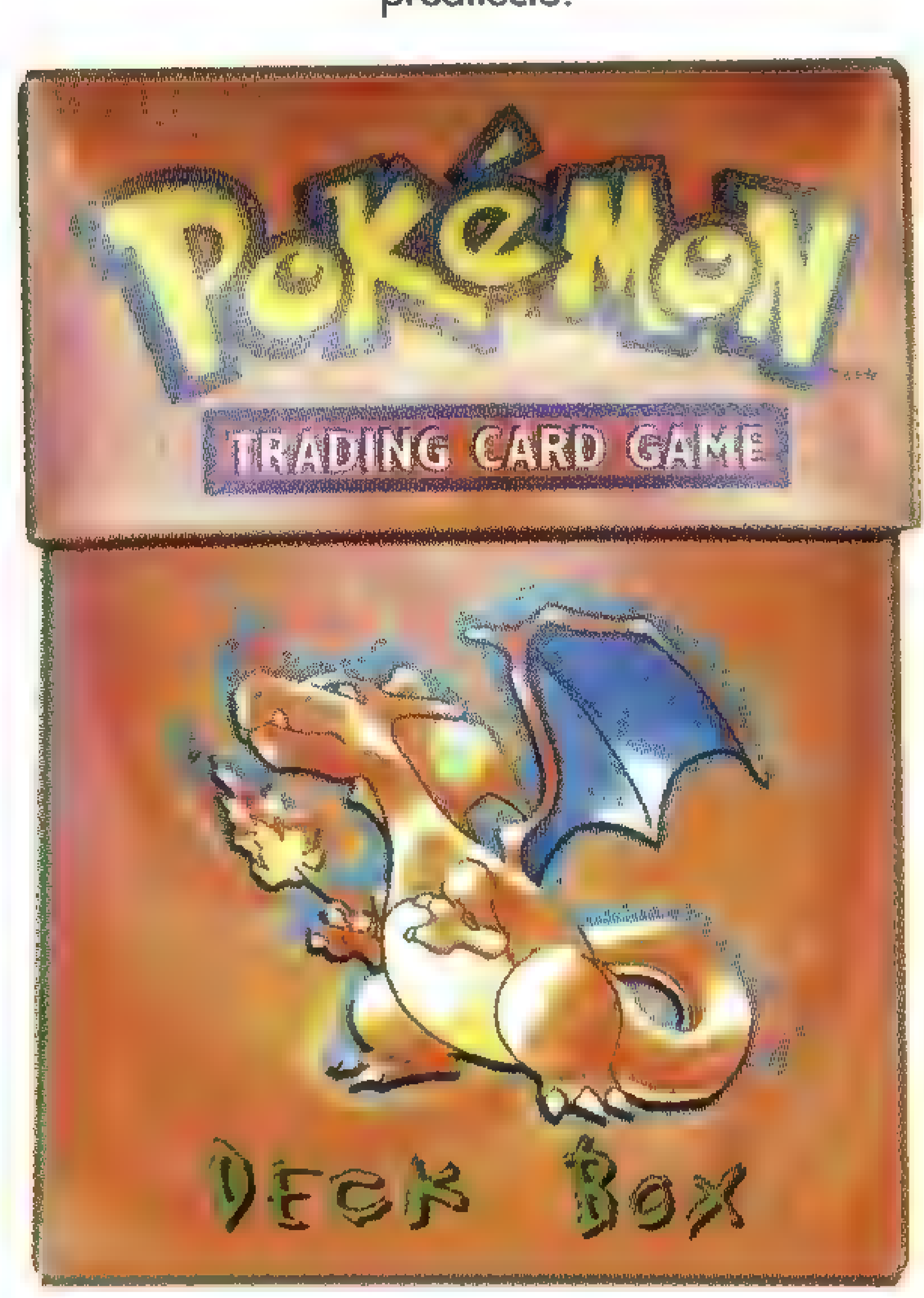
Bueno, por hoy es suficiente explicación. Todavía faltan analizar muchas habilidades de nuestros Pokémon como **Confundir, Dormir, Paralizar, Envenenar, Debilidad, Resistencia y poderes especiales**.

También en nuestra próxima nota, analizaremos los mazos preconstruidos **¡Zap!, Quemabosques, Supercrecimiento y Apagón**, para que sepas cuál es el que más te conviene comprar, analizando cada carta que los mazos contengan.



Nunca taxi

Para manterner nuestros Pokémon liberados de la contaminación ambiental y de las nubes tóxicas que pululan por Buenos Aires, nada mejor que este Deck Box, que incluye 60 protectores transparentes para nuestro mazo predilecto.





Preparate para el desafío final

Seguramente conocerás la existencia de un extraño juego llamado **Magic: El Encuentro**(TM), que ha hecho furor en nuestro país a tal punto que seguramente tendrás algún amigo o amiga que ya haya sido subyugado en forma irreversible por estas misteriosas cartas.

Tal vez en tu afán por entender de qué cornos están hablando hayas comprado un mazo de **Magic** (robarlos en las comiquerías es de muy mala onda) con la vana ilusión de no quedarte más afuera, solo para darte cuenta de que tus compañeros estaban más locos de lo que creías.

No te preocupes, la relativa complejidad de este juego ha dejado también a muchos otros entusiastas en el camino, frustrados y decepcionados con el macito de cartas sobre la mesa y un terrible dolor de cabeza tras haber leído unas cuantas páginas del manual que lo acompaña.

Por eso hemos decidido dividir esta sección en dos partes: una para los que cada vez que ven una carta de **Magic** sienten ganas de romperla y otra para los que ya las dominaron pero están ávidos de nuevas técnicas, consejos e información vital a la hora de enfrentar al oponente.

Principiantes, de este lado

Aunque les cueste creerlo, los fundamentos de este juego son muy sencillos (si fueran tan complejos como se explica que nuestros amigos, genios del **Magic**, sigan repitiendo tercer año); todo es cuestión, señoras y señores, de ser claros a la hora de explicar.

Se puede jugar de a dos o de a varios participantes, en donde cada uno será un mago que deberá destruir al otro. Para lograrlo contará con toda clase de hechizos, invocaciones, criaturas y artimañas; todas ellas destinadas a dejar en cero los veinte puntos de vida del oponente.

Las magias que se pueden utilizar son de cinco colores o fuentes diferentes, a saber: **roja, blanca, azul, negra y verde**.

Cada uno puede elegir que tipo de color utilizar a sabiendas que cada uno de ellos tiene sus puntos fuertes y sus inevitables debilidades.

Por ejemplo, la **magia negra** (proveniente de los lúgubres **pantanos**) se basa en la destrucción sin piedad del enemigo y la **blanca** (el poder de las **llanuras**), por el contrario, nos brindará las armas necesarias para protegernos de los temibles atacantes.

La **roja** proviene de las **montañas** y es muy eficaz a la hora de diezmar los puntos de vida del oponente, mientras que la **azul** (**islas**) bien empleada puede llegar a controlar y contraarrestar las cartas de todos los demás.

Finalmente, nos quedan las **verdes**, cuya fuerza se alimenta de la energía vital de los bosques y la naturaleza (como **Goku** cuando está de última) con cuyas criaturas podremos tanto atacar como defendernos.

Esto cinco elementos se pueden identificar fácilmente por el dibujito o ícono que los representa: las **rojas** son como un **fueguito,** las **azules** una **gota de agua**, las negras una **calaverita**, las **blancas** un **solcito** y final-

mente las verdes un **arbolito** (como los bonzai del Señor Mihagi).

Cada uno puede elegir con qué tipo de cartas jugar, eligiendo un color determinado o combinándolas en un mismo mazo.

Al principio es conveniente optar por uno o dos colores a lo sumo, por ejemplo **blanco** y **rojo** o **azul y verde** para no complicarse tanto la vida, por lo que aquí hacemos nuestra primera recomendación: si sos nuevo en esto te conviene utilizar un **mazo preconstruido.**

Como podrán imaginar, la cantidad de cartas que existen son muchas, muchísimas (superan ya las 3800) y poco sentido tiene obsesionarse por conseguir aquellas más famosas por sus legendarias habilidades.

Por eso, a no asustarse que para jugar necesitaremos sólo unas sesenta y las partidas se disfrutan por igual sabiendo armar un buen mazo con las cartas que están a nuestra disposición sin necesidad de invertir fortunas en las mismas (¡gran mentira gran!).

Claro está que el resto del universo también anda atrás de las mismas cartas ¡y algunos alienados alienígenas si que las consiguen! y es aquí es donde reside la mayor gracia del juego, ya nunca se sabe qué cartas tendrá en su mano el adversario de turno.

¿Pero cuáles me compro?

Hace muy pocos días llegó a nuestro país la última colección de la saga (que se iniciara en 1993), y que lleva por nombre **Némesis.**

Esto se debe a que las sucesivas extensiones (o colecciones de cartas nuevas) además de servir para revitalizar el juego, cuentan una historia, la de **Dominaria**, el plano o dimensión donde estos magos se baten a duelo incansablemente. Así, tarde o temprano se encontrarán con mitos y leyendas, con personajes como **Gerrard** y **Urza** y hasta con razas y culturas muy diferentes entre sí.

Lo bueno de este juego es que a nivel amateur la mayoría de las cartas, sean de la colección que sean (salvo contadas excepciones de las que daremos cuenta más adelante) no pierden su vigencia.

De manera que si tenemos un mazo que se compró nuestro primito y lo dejó por ahí tirado hace un par de años bien sirve para empezar a jugar hoy mismo; de lo cual se desprende que no hace falta tener la última colección salida al mercado.

Sea como fuere deberás empezar con un mazo, porque estos contienen cartas de **tierras** (los sobrecitos adicionales o boosters no traen tierras básicas), unas cartas que son esenciales para poder jugar porque de ellas dependerá el resto.

Una buena opción es conseguir un set de **Clásica** (**Sexta Edición**) ya que vienen en una caja más grande que el resto, traen 80 cartas (pueden jugar dos personas) con cartas de distintos colores y las correspondientes tierras. Además incluye una guía muy útil (¡hasta se entiende!) para aprender a jugar y un instructivo con reglas y tácticas adicionales.

La desventaja que presenta reside en que está compuesto por cartas viejas y reediciones (algunas son muy copadas) que tienen los bordes blancos, algo que te llenará de vergüenza a la hora de mostrárselas a tus amigos... sin embargo, cuando dejes los prejuicios de lado, te darás cuenta que ha valido la pena la inversión.

Por otra parte, podés optar por los preconstruidos de Las **Máscaras de Mercadia** (en este caso olvidate de los manuales) y complementar con boosters de **Némesis** o **Urza** hasta que encontrés una combinación interesante con un mínimo reglamentario de 60 cartas (entre tierras, criaturas, artefactos, etc).

NEWS LOCALES

Este año el equipo Nacional completo se irá al Mundial, a Bruselas. Como premio 'consuelo', del 5to al 8vo recibirán pasajes a Chile, al Continental. Muchos argentinos recibirán además invitaciones al Continental por ranking composite, así que les recomendamos que vayan ahorrando unos pesos para cruzar la cordillera.

Aparte, este año Ediciones De Mente estará entregando pasajes a ganadores de PTQ para participar en los eventos profesionales. El primer pasaje ya se lo ganó Pablo Mantaras en el PTQ NY en Buenos Aires, y va a estar representándonos en Nueva York en abril.

El próximo PTQ previsto tiene fecha tentativa el 6 de mayo (lugar a confirmar) y es el PTQ Team en Buenos Aires. Se juega en tríos, y cada equipo recibe 2 mazos de MM, 2 boosters de MM y 2 boosters de NE, material con el cual deben construir 3 mazos y sus correspondientes sideboards. Muy probablemente este torneo incluya como premio pasajes para el equipo al PT NY.

¡El torneo con el premio más grande entregado hasta ahora!

El Circuito Argentino, si bien debilitado por la existencia de todas las otras promociones, sigue existiendo, y este año tendrá 4 paradas en Buenos Aires y un par en distintas ciudades del interior. La primera fecha de circuito en Buenos Aires tiene fecha para el 1ro de Abril en Genesis, y además es regional. El primer regional tucumano, el 29/4.

Juan del Compare



Informe especial sobre la última expansión de Magic (TM)

Para aquellos que no están en el tema, les contamos que **Nemesis** es una expansión de 143 cartas para jugar **Magic: el Encuentro**(TM) Estas expansiones que van saliendo se pueden usar en diferentes tipos de torneos, por ejemplo, en **Tipo 2** (que es el formato más jugado), se pueden usar los dos últimos ciclos de cartas; cada ciclo se compone de dos expansiones chicas (estilo **Nemesis**) y de un expansion Madre, de casi el doble de cartas que una expansión chica. Año tras año, **Wizards** nos lleva por diferentes caminos, todos ellos dentro de ese encantador mundo llamado **Dominaria.**

Pero a fines del '99 **Máscaras de Mercadia** hizo su aparición y el grito de los fans fue directo al cielo. Está claro que **Wizards** va a enlentecer el entorno con sus nuevos sets de cartas y que el legado que alguna vez tuvo el **Ciclo de Rath** ha quedado en el pasado. Nunca más tendremos ese vértigo proporcionado por los súper **Goblins** y los **Cursed Scrolls** del **Sligh**, o la dura pegada del **Weenie Blanco** (mazo con criaturas pequeñas en casteo con habilidades interesantes) con sus **Empyrical Armors**.

Ahora más que nunca el secreto está en el control, o sea, mazos que se encargan de mantener a raya las cartas de nuestro oponente. Los mazos que manejan el metagame (tipos de mazos y cartas que se usan en tu entorno habitual) actual son el **Control Negro, Control Verde, Control Oposition o Control Azul**. Hay otros que por supuesto no son control, pero es sin duda llamativa la cantidad de mazos con este nombre. Todo esto quiere decir obviamente que el secreto se basa en controlar el tablero y **Nemesis** va a aportar lo suyo, aunque en menor proporción que **Máscaras** (por ser un set más chico) y finalmente en Julio la salida de **Profecía** desterrará a la **Saga de Urza** y la mandará a las tierras del formato **Extended**.

A continuación, les ofrecemos una síntesis de las mejores cartas del set... las malas para qué las queremos, ¿no?

Nuevas habilidades

Desaparecer: encontraremos en este set cartas que tengan la palabra Desaparecer seguida de un número. Esto significa que la carta viene con tantos contadores de desaparición como el número indique.La regla de esta habilidad es la siguiente: al comienzo de tu mantenimiento remueve un contador de desaparición de ella. Si no puedes, sacrifícala.

Nuevos costos alternativos: muchas cartas de **Nemesis** tienen costos alternativos, es decir, que podemos jugar esa carta de otra manera que pagando su costo en mana. Por ejemplo una que vamos a explicar más abajo es la **Masacre**, que puede jugarse sin pagar su coste si el oponente tiene al menos una tierra de llanura y nosotros un pantano.

Empezamos con las blancas,
el color de la curación y el bien:

**Lin Sivvi
heroína desafiante, 1BB
Criatura - Leyenda Rebelde. 1/3 Rara.
X, Girar: Busca en tu biblioteca una carta de rebelde con el costo convertido igual a X o menos y pon esa carta en juego. Luego baraja tu biblioteca.
3: Pon una carta de rebelde de tu cementerio en la parte de debajo de tu biblioteca.**

Esta carta hace cada vez más tentadora la idea de jugar un mazo de rebeldes en el actual **Tipo 2**. Este es el mejor rebelde buscador del momento, es excelente que tenga 3 de resistencia para aguantar las cartas de control que más se usan en estos tiempos, como el **Shock** y la **Masacre**, carta que explicaremos unas líneas más adelante.

**Asilo Espiritual, 2BB
Encantamiento, Rara
Criaturas y Tierras que tu controles no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.
Cuando una criatura que tu controles ataque, sacrifica el Asilo Espiritual.**

Evidentemente, no sirve para mazos ofensivos. Está claro que encaja perfectamente en mazos combo (mazos que usando una cierta combinación de cartas ganan el partido), en extended da para usarlo con **Jinete de los Vientos Alicios** para controlar la mesa.

Azul, el color de los tritones, el agua y el control:

**Dominar, X1AA
Instantáneo, no-común**

Gana el control de la criatura objetivo con el coste convertido igual a X o menor.

Esta carta no es el mejor control de criaturas azul solo porque hay otra que la supera, **La Traición**. Pero ponerle un par en un mazo, para variar, no estaría nada mal. Punto a favor: la sorpresa por ser instantáneo.

Blastodermo



2VV
Criatura, Bestia, 5/5, Común
Desaparecer 3
Blastodermo no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
Desaparecer es lo que el oponente quiere de esta criatura, pero su magnífica habilidad la hará un monstruo imparable e indestructible.



Capataz de tierra variable



[illegible]
Criatura, Bestia 4/4
[illegible]
[illegible] hasta el final del turno.

[illegible] **Masticora en el Ponza** [illegible]

**Ladrón de Raicesanegadas, 1U
Criatura Tritón, 1/2 Rara
A : El Ladrón de Raicesanegadas gana volar hasta el final del turno.
Siempre que el Ladrón de Raicesanegadas haga daño en combate a un jugador, tú puedes pagar 2. Si lo haces, busca en la biblioteca de ese jugador por una carta y retírala del juego, luego el jugador baraja su biblioteca.**

Excelente carta contra mazos combo. Quién sabe si con este refuerzo vemos más mazos de **Tritones**.

Refugio Kor



Tierra Legendaria, Rara
Girar: Agrega un mana incoloro a tu reserva de mana.
1W, Girar: Previene todo el daño de combate que haga la criatura objetivo en este turno.

Muy buena tierra para el weenie blanco, a no ser que tu oponente use bastantes Regiones de Sequía (que destruye tierras no básicas), sirve también para prevenirte de los daños de las criaturas verdes con Rencores encima o si se escapa algun monstruo del oponente.

Ahora vamos por el Negro, el color de la muerte, pantanos y mercenarios:

Évincar Predominante, 4BB
Criatura, Leyenda, 3/3, Rara
Vuela, las demás criaturas negras ganan +1/+1
Las criaturas no negras ganan -1/-1

Ultimamente se está usando uno en el mazo principal del Control Negro, para matar las hordas weenies y mejorar las criaturas negras de tu mazo.

Masacre, 2BB
Conjuro, no-común
Si un oponente controla una llanura y tú controlas un pantano, puedes jugar la Masacre sin pagar su costo de maná. Todas las criaturas ganan -2/-2 hasta el final del turno.

Es una de las mejores cartas del set. El control masivo que necesitaba el negro contra los rebeldes. El coste alternativo es simplemente espectacular.

Rojo, color del fuego, trasgos y relámpagos:

Sello de Fuego, R
Encantamiento, común
Sacrifica el Sello de Fuego: el Sello de Fuego hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

Generalmente se pone en juego en momentos que no se necesita, para utilizarla luego cuando uno esté todo girado. Lo malo es que no tiene el factor sorpresa.

Verde, el color de las criaturas del bosque y la naturaleza:

Cacería en Manada, 3G
Conjuro, Rara
Busca en tu biblioteca hasta tres copias de la criatura objetivo y colócalas en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Esta carta se está usando en el mazo que más abajo te comentaremos. Si se usa sobre la criatura indicada lo más probable es que logremos una ventaja de cartas absurda. Es exelente combo con los **Anciano de Yavimaya.**

Los Artefactos. Incoloros, y la mayoría de las veces bastante molestos:

Interruptor Cortacorriente, 3, Rara
2, Girar: Gira todos los demás artefactos. Los artefactos no se enderezan durante la fase de enderezar de sus controladores mientras el Interruptor Cortacorriente permanezca girado.

Es el botón de apagado de los mazos con base de artefactos, como el **Speed Blue** y el **Wildfire.** Para los colores que carecen de control de artefacto es la carta ideal.

Breakdown

Lands/Tierras (24)
[illegible] Forest
10 Island,
2 Hickory Woodlot
2 Saprazzan Skerry

Creatures/Criaturas(21)
4 Skyshroud Ridgeback
1 Vine Trellis,
2 Blastoderm
2 Woodripper
1 Skyshroud Behemoth
4 Cloudskate
3 Waterfront Bouncer
2 Stronghold Zepplin
2 Rusting Golem
1 Seal of Strength

Spells/Hechizos (12)
2 Revive
1 Seal of Removal
4 Accumulated Knowledge
1 False Demise
1 War Tax
1 Dehydration
2 Ensnare,
1 Parallax Inhibitor
1 Puffer Extract

Eruption

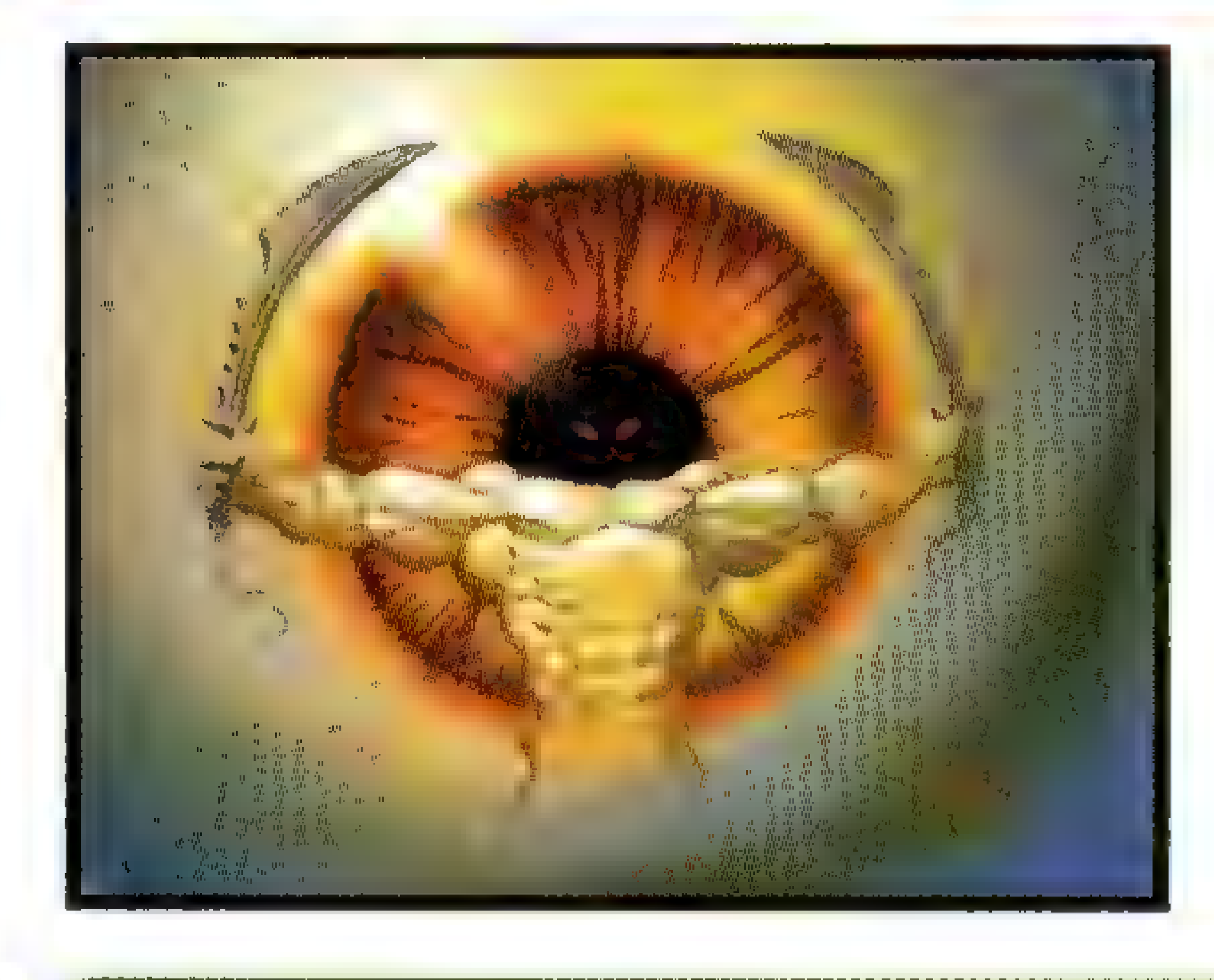
Lands/Tierras (24)
14 Mountain
[illegible] Plains

Criaturas/Criaturas(21)
1 Kris Mage
[illegible]
1 Arc Mage
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] Alabaster Wall
[illegible]
1 Defender en-Vec
1 Oracle's Attendants
[illegible]
1 [illegible] Wall

Spells/Hechizos (14)
[illegible] Seal of Fire
1 Flaming Sword
1 Downhill Charge
1 [illegible]
1 Volcanic Wind
1 [illegible]
1 [illegible]
1 Seal of Cleansing
1 [illegible] Rally
1 [illegible]
1 [illegible]
1 Flowstone Armor

Finalmente, aquí les ofrecemos un listado de los cuatro mazos preconstruidos de Némesis (recordemos que los PCD ya no se traducen al español). La posibilidad de comprar mazos PCD es muy buena para los jugadores que se están iniciando, así no se gasta tanto comprando sobres y sobres para poder armar un mazo. Lo ideal es ir mejorándolos con cartas adicionales a gusto.

Espero que este artículo les haya sido de utilidad tanto a expertos como a principiantes. Nos encontraremos en la próxima nota acerca de este apasionante juego.



Mercenaries

Lands/Tierras (24)
23 Swamp
1 Rampart Crawler

Criaturas/Criaturas(22)
3 Misshapen Fiend
4 Spineless Thug
1 Cateran Brute
2 Phyrexian Driver
1 Skulking Fugitive
2 Strongarm Thug
1 Alley Grifters
1 Carrion Wall
1 Rathi Intimidator
1 Phyrexian Prowler
1 Rathi Fiend
1 Cateran Kidnappers
1 Rathi Assassin
1 Battlefield Percher
1 Cateran Enforcer

Spells/Hechizos (14)
1 Cateran Summons
2 Dark Ritual
2 Mind Swords
3 Parallax Dementia
1 Haunted Crossroads
1 Seal of Doom
1 Massacre
1 Dark Triumph
1 Intimidation
1 Belbe's Portal

Replicator

Lands/Tierras (25)
17 Forest
7 Swamp
1 Subterranean Hanger

Criaturas/Criaturas(22)
2 Cackling Witch
2 Plague Witch
1 Bog Witch
2 Stampede Driver
2 Deepwood Drummer
1 Coiling Woodworm
4 Skyshroud Sentinel
1 Hunted Wumpus
1 Squallmonger
4 Blastoderm
4 Howling Wolf
4 Nesting Wurm

Spells/Hechizos (7)
2 Seal of Doom
1 Saproling Cluster
2 Invigorate
1 Saproling Burst
1 Flowstone Armor

Kill'em All

¿Qué es un Wargame?

Por Pablo Balut

Un **wargame** es un juego de mesa en donde dos o más oponentes se enfrentan en una batalla. En algunos **Wargames** el escenario está representado por un mapa que hace de tablero, y las unidades pueden ser fichas plásticas o de cartón. En los **wargames** más sofisticados, el tablero de juego puede ser una mesa completa, adornada con escenografías varias, como ser árboles, casas, ríos, puentes, etc. Los soldados, guerreros, o la unidad que esté en combate, aquí están representados por figuras a escala, que pueden ser de metal o de plástico.

Hay muchos tipos de **wargames**, algunos ambientados en batallas napoleónicas, otros en combates de la Segunda Guerra Mundial; los hay también en el futuro, en mundos de ficción, como el **wargame** de **Star Wars**. En fin, cualquier batalla o guerra puede servir para crear un juego de de esta clase.

Tal vez una de las empresas más conocidas en este mundo de las batallas es **Games Workshop**, una compañía inglesa que se destaca por la cantidad de juegos que está lanzando a la venta. Todos sus juegos están ambientados en mundos fantásticos creados por ellos. El más famoso de ellos es **Warhammer Fantasy**, un juego de guerra ambientado en un mundo medieval fantástico, en los que abundan los grandes guerreros, magos, orcos, dragones y toda la fauna a los que puede estar acostumbrado un lector de literatura fantástica. Si nos adentramos en el mundo de Warhamer Fantasy encontraremos que tiene varias similitudes con libros como **"El Señor de los Anillos"**







Quizás muchas veces han estado frente a una caja de este juego en una comiquería o lo han oído nombrar por lo bajo, pero sigue siendo un misterio para ustedes. Intentaré explicarles de qué se trata este juego, qué hace falta para jugarlo y aquellos secretos que se ocultan dentro de este particular universo.

Warhammer es un sistema de reglas que permite recrear batallas utilizando miniaturas para representar las distintas unidades que toman parte en el combate. Hay dos 'versiones' de este juego: **Warhammer Fantasy Battles** y **Warhammer 40.000.**

El primero está situado en un mundo medieval fantástico habitado por las razas clásicas como humanos, enanos, elfos, halflings, ogros y otras muchas que luchan por obtener el dominio del mundo o simplemente defender sus fronteras del constante asedio de sus enemigos.

El segundo transcurre en el oscuro futuro en el que la humanidad batalla constantemente contra los alienígenas que amenazan sus mundos y contra los traidores dentro de sus propias filas. Las razas que participan en este juego son especies de versiones futuristas de las razas de **Warhammer Fantasy Battles**, si bien no son exactamente las mismas.

Ambos juegos tienen una importante carga ficcional que ayuda a situar a los distintos ejércitos dentro de cierto universo, con sus reyes, generales e historia. Junto con los reglamentos la empresa que los produce incluye varios relatos cortos y breves historias de países o incluso mundos. Se publican, además, numerosas novelas y cómics sobre el tema, por lo que los juegos cuentan con un trasfondo narrativo bastante interesante. Esto le da más carácter a los distintos ejércitos y razas, lo que completa mucho el panorama. Nada sería lo mismo si las miniaturas no representaran guerreros con anécdotas y personalidades definidas.

Sumado a esto tenemos otro aspecto a considerar: el modelismo. Todas las miniaturas que se utilizan para estos juegos son provistas por el fabricante sin pintar y muchas veces precisan ser armadas. Esto puede parecer tedioso tomando en cuenta que muchos de los ejércitos utilizados exceden los cincuenta modelos, pero termina por ser una parte muy agradable y absorbente de este hobby.

Mientras la destreza para la pintura va aflorando resulta más fácil decorar muchos modelos y, cada tanto, podemos producir alguna obra destacable. La gama de kits que produce el fabricante es sorprendente tanto por su variedad como por el detalle y calidad, que últimamente han mejorado mucho.

Bien, ahora que logré confundirlos con mi intento de explicación, podemos pasar a las cosas necesarias para empezar a jugar. En primer lugar deben procurarse una de las llamadas 'cajas básicas'. Hay una para **Warhammer Fantasy Battles** y una para **Warhammer 40.000**; allí encontrarán reglamentos, una guía de pintura y algunas miniaturas de dos ejércitos distintos, así como elementos de escenario, reglas y plantillas necesarias para el juego. Es recomendable comprar estas cajas entre dos personas, ya que así su relativamente elevado precio (más de $100) puede ser más accesible; además, como la caja trae dos pequeños destacamentos distintos, es conveniente ser dos para poder utilizar uno cada uno.

Una vez que tengan las reglas para **Warhammer** en cualquiera de sus dos variantes y las hayan leído un poco verán que hay una amplia selección de ejércitos para comandar en los campos de batalla. Lo más probable es que la historia o miniaturas de uno de estos ejércitos les llame la atención particularmente y que decidan que ese será el que coleccionarán. Hay casos (como el mío) en que después de jugar un tiempo con un ejército se quiere agregar otro a la colección y luego otro más, llegando a pasar horas enteras de pintura e invertir cientos de pesos. Una vez que hayan conseguido todo esto, necesitarán una mesa para jugar y un poco de habilidad e imaginación para construir modelos de terrenos como bosques (los árboles pueden conseguirse en muchas casas de modelismo) o colinas. Nada de esto es muy difícil, pero requiere cierto tiempo y experimentación con los materiales, tal como lo veremos en el próximo número.

La cajita feliz

Para tener mayor información sobre la fuerza que han elegido deben comprar un libro que trata su ejército en profundidad, explica sus unidades, como armar y pintar los modelos, las tácticas básicas y amplia las historias sobre esa armada y su lugar de origen. Estos libros de ejército (llamados **'Codex'**) tienen además jugosas fotografías de miniaturas exquisitamente pintadas por los artistas del equipo **'Eavy Metal'** de **Games Workshop** (firma productora de estos juegos y todos sus accesorios).





Roll The Bones

¿Qué es un juego de rol?

Seguramente habrán oído y/o leído alguna vez esas tres palabras que encierran una de las actividades más divertidas y atrapantes jamás creadas. En las siguientes líneas les voy a contar un poco qué es este fenómeno que año tras año adquiere más seguidores.

Quizás alguna vez creyeron estar jugando al rol enfrente del monitor de sus computadoras o mediante una partida de cartas 'de rol', pero la verdad es que los juegos de rol propiamente dichos van mucho más allá que los conceptos previamente mencionados. Un jugador de rol no va a ser mejor por tener el último control análogo o por tener determinada baraja de cartas; el instrumento principal de los roleros (como suele llamárselos) es pura y exclusivamente la imaginación. 'Qué aburrido' pensarán ustedes, '¡Ni a ganchos!' les respondo. Un juego de rol va a resultar tan bueno o malo como el entusiasmo puesto por parte de los participantes. Esto implica que a pesar de ser un principiante, alguien al que le guste jugar puede ser tan bueno o mejor aún que otro experimentado pero que no lo disfrute tanto. Por supuesto que los jugadores van mejorando con el tiempo, por eso si les va mal a la primera les recomiendo que no se desanimen, al contrario: aprendan de los errores cometidos y continúen jugando.

Un juego de rol es una reunión entre amigos en la que cada uno de los jugadores asumirá el rol de un personaje y lo interpretará dentro de una historia o 'aventura', tomando decisiones y acciones como si fuera el propio personaje (algo así como esos famosos libros de 'Elige tu propia aventura'). Cuando digo interpretar no me refiero a actuar o dramatizar los acontecimientos, sino a describir por medio de palabras las acciones realizadas por nuestro personaje. Generalmente todo el desarrollo del juego sucede en un mundo virtual creado por la imaginación, y esto es uno de los principales atractivos de los juegos de rol: los jugadores se imaginan a su gusto los lugares y las situaciones, siempre de acuerdo al desarrollo de la aventura. Por ejemplo: si tu personaje se encuentra caminando por un sendero en el medio del bosque, es algo difícil considerar que en su camino se encuentre con una Shell o un McDonald's. Quizás el mayor de los atractivos de los juegos de rol es que el jugador tiene total libertad de acción, es decir que su personaje puede hacer lo que al jugador se le cante la regalada gana: si un jugador lo desea, su personaje puede manosear a cuanta mujer se cruce por su camino, eso sí, ateniéndose a las consecuencias (palazos, golpes, calabozos, etc.).

Existe un gran número de juegos de rol. Quizás el primero que les toque jugar sea uno en que su personaje sea un guerrero en una tier-

ra de hechizos y fantasía, en el cual se encontrarán con diferentes enemigos y peligros que tendrán que ir venciendo para llegar contra el maloso de turno. Aun así esta es una de las infinitas posibilidades que existen. En algunos juegos nuestro personaje puede ser un vampiro sediento de sangre, un poderoso hechicero o un detective frío y calculador. Los juegos se dan en casi todos los lugares o épocas imaginables, desde las fantásticas tierras de Tolkien hasta la guerra del Golfo. Las posibilidades son infinitas.

En un juego de rol ningún participante "gana" ni "pierde" individualmente, sino que todos "ganan" si se logra una buena interpretación de la aventura. Recuerden que el objetivo de un juego de rol es la interpretación, y que puede haber jugadores tanto del sexo masculino como del femenino.

¿Como se juega?

Jugar al rol es una experiencia muy entretenida, y como ya les comenté, todo depende de la imaginación de los participantes. Es necesario que uno del grupo asuma el papel de Director de juego o **Master**, como se los llama comúnmente en el ámbito rolero, que va a ser el que relate la aventura y les vaya planteando las situaciones a los jugadores, quienes tomarán decisiones para lograr beneficiar al grupo o a sus propios personajes. Lo mejor es que siempre se haga lo debido como para hacer el juego más divertido, atrapante o terrorífico, según sea el caso.

La idea a la hora de jugar es que todos se sienten en torno a una mesa para que todos puedan verse las caras a la hora e conversar entre jugadores. También se puede apelar a otros métodos para lograr una mejor ambientación, como por ejemplo un buen disco de Iron Maiden a la hora de cortar cabezas de orcos, o iluminación a vela y algo de música clásica a la hora de investigar una casa encantada. Ojo, esto no es ningún tipo de "ritual oscuro" que los vaya a "ildar" de herejes ocultistas, es simplemente un recurso para darle más realismo al juego.



¿Qué se requiere para jugar ?

Antes de empezar es necesario que consigas uno o más libros de reglamentos para juegos de rol, como puede ser **Advanced Dungeons&Dragons**, **La llamada de Cthulhu**, **El Señor de los Anillos**, **Vampiro**, etc. Estos libros o sets de libros suelen ser bastante caros (de $40 a $70) por lo que lo ideal es comprarlos entre varias personas, ya que les van a durar para toda la vida y les van a proporcionar mucha diversión. Ahora les voy a recomendar dos juegos simples, fáciles de aprender a jugar y muy entretenidos, que son **La llamada de Cthulhu** para quienes le guste la investigación y los misterios en la actualidad, y **Runequest**, uno de los mejores exponentes de juegos de fantasía épica (léase espadas, hechizos, etc.).

Muy pocas cosas son necesarias para jugar una buena partida de rol. Primero y principal se necesitan dos o más personas, y que alguno de ellos tome el papel de **master**, lo que implica que la persona conozca las reglas del juego a jugar, y tenga preparada una aventura o una campaña (grupo de aventuras ligadas entre sí); también es factible que el **master** improvise completamente una aventura en el momento, pero los resultados suelen ser desastrosos, a excepción de que se trate de un master experimentado. También son necesarias las llamadas "hojas de personaje" el útil papel en el que estarán plasmadas las características, habilidades y demás atributos de nuestro personaje, tales como puntos de vida, puntos de magia, fuerza, destreza, etc. Necesitarán también papel, lápiz y varias hojas en blanco para tomar nota de datos importantes para el desarrollo de la aventura. Por último, van a necesitar dados. Pero no dados comunes, van a necesitar los dados especiales para jugar al rol. Lo más probable es que los únicos que conozcan sean los dados de 6 caras, pero para jugar al rol van a necesitar dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras, que pueden ser conseguidos a muy bajo precio en las comiquerías. De más está decir que van a necesitar un lugar donde jugar, pero siempre se puede hacer en la casa de algún amigo o en la propia, con previo encierro de amenazas como hermanitos molestos y/o padres. Lo más importante e indispensable a la hora de jugar es buena onda y ganas de pasarla bien.

Acid Rain 3

A partir del mes de abril de este año, el comic estrella de la compañía **Top Cow**, **Fathom**, tendrá entre sus páginas a unas invitadas muy especiales.

Exactamente durante los números 12, 13 y 14 la cosa se va a poner que arde ya que su autor **Michael Turner** ha decidido entrecruzar los destinos de las heroínas más pesadas del momento en una sola historia. Estamos hablando de la infartante **Aspen** (protagonista de la serie en cuestión), **Sara Pezzini** (**Witchblade**) y **Lara Croft.**

La historia aún permanece en secreto pero se sabe que una nueva raza de gente que vive bajo el Océano Atlántico se pone como loca al enterarse que uno de los suyos, **Taras**, ha sido asesinado.

La bandera del bañero indica venganza y la encargada de llevarla a cabo será una nueva malvada de nombre **Vana** que, seguramente, va a estar más fuerte que las otras tres juntas.

¡Cómo van a hacer **Lara** y **Sara** para aguantar la respiración tanto tiempo debajo del agua es un misterio que ni los mismos Atlantes conocen, pero qué importa con tal de poder ver a las chicas con las remeras mojadas!

El artista **J.D. Smith** se encarga de colorear con PhotoShop, **Jonathan Sibal** se mancha los dedos con la tinta china y dibuja, como ya dijimos, el amigo **Michael Turner.**



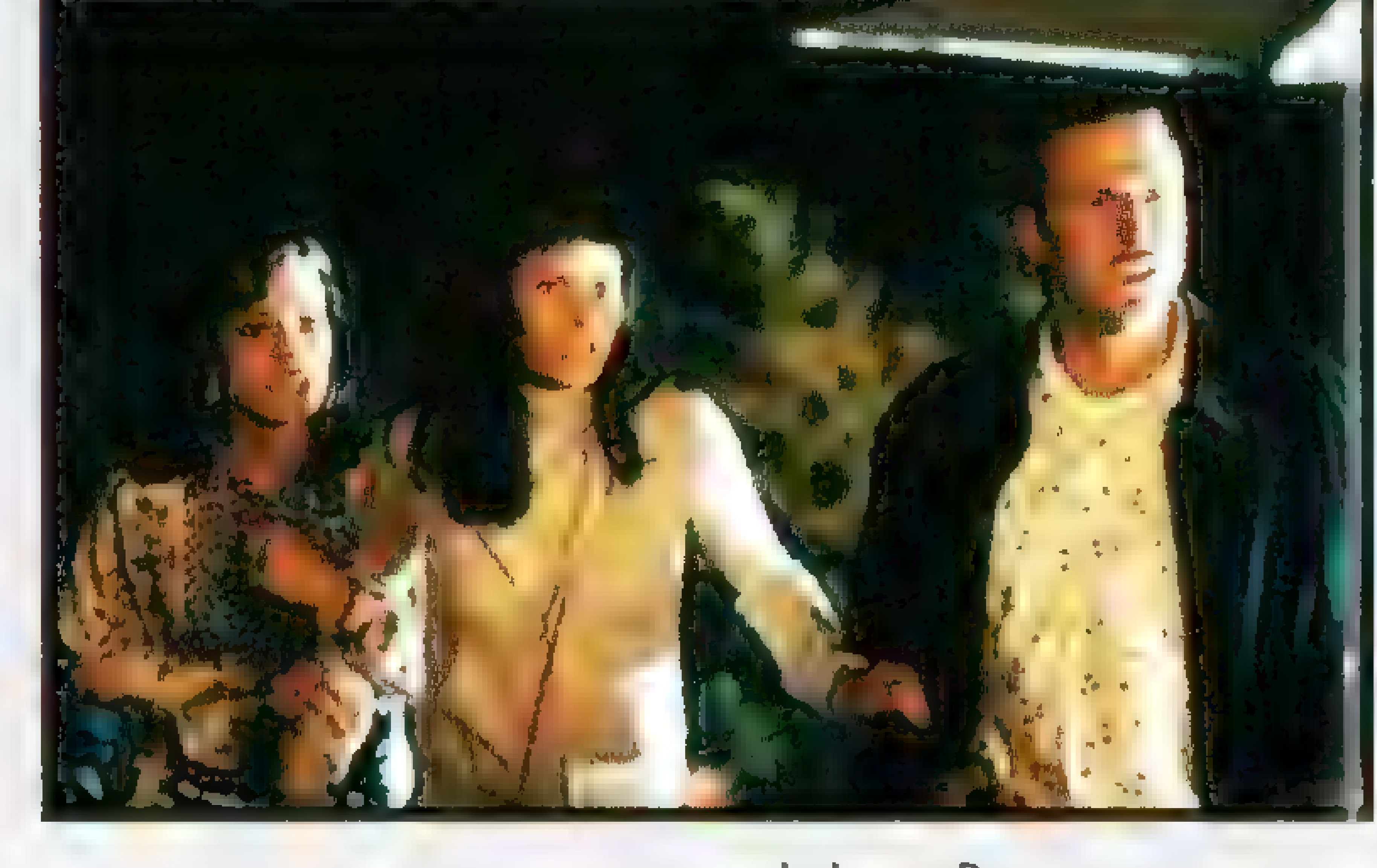
De crossover a la playa

¡X-Men lista!

La tan esperada película de los X-Men ya ha entrado en etapa de post producción, lo que indica que los actores han hecho su trabajo y han colgado los trajes, dejando la posta a los especialistas en efectos especiales, quienes a partir de ahora se encargarán de llevar este film a buen puerto. El trailer del mismo ya puede ser visto en internet en la dirección **www.xmenthe-movie.com**.

Se sabe que **Patrick Stuart** hará del **Profe X**, **Hugh Jackman** será **Wolverine**, **James Marsden Cyclops**, **Ian Mc Kellen Magneto** y **Anna Paquin**, **Rogue**. ¡Ah! Se estrena el 14 de Julio en USA.

Bloody Eye



SCREAM

Recuerdo allá por los 80's un campamento que difícilmente se borre de mi memoria alguna vez. Recuerdo lo contento que estábamos todos por pasar un fin de semana de excesos, alcohol, metal y diversión... Si solo le hubiésemos hecho caso al viejo de la Gasolinera cuando nos advirtió no acercarnos a **Cristal Lake**... pero no. Queríamos llevarnos el mundo por delante. Todo marchaba bien hasta que cayó la noche. Comenzamos a beber cerveza, **Maiden** sonaba a full desde el stereo del auto, y poco a poco nos fuimos emborrachando. Mi amigo **John** dijo: 'Voy a orinar entre los arboles... Ya vuelvo'. **Mike** y su chica se metieron al lago, cerveza en mano. Y por fin tuve un momento de privacidad con mi chica. Luego de unos minutos nos empezamos a preocupar por **John** y decidí ir a buscarlo. Mientras salía de la carpa mi novia se saco la blusa como promesa a mi retorno... ¡Por fin perdería mi virginidad! Sonreí y me interné en los densos bosques de **Cristal Lake**. Allí, lejos del campamento, estaba John, de espaldas contra un árbol. -Hey, **John** -grité- ¿estás bien? No hubo respuesta. Me acerqué un poco, le toqué la espalda. Nada. Lo sacudí... y su cabeza rodó por los suelos manchando mis pantalones de roja sangre y viscosas vísceras. Su cuerpo se desplomaba cual muñeco de trapo en el mohoso suelo del bosque. De repente todo los arboles tenían ojos apuntando a mi nuca... corrí hacia la luz. Al pasar por el lago vi los cuerpos de **Mike** y su chica flotando en la turbia agua de aquel charco. Corrí más rápido... mi novia. Al llegar al campamento la vi... ¡estaba viva! Saliendo de la carpa, me gritó: ¿Qué pasa? ¿Algún pro...? su voz se tornó acuosa... y sus labios se pintaron de rojo. No, no ella. Su cuerpo cayó besando el piso con sus labios prometidos. Y lo vi. Ahí parado, machete en mano, con una máscara de jockey viniendo hacía mi dirección, lento y pesado. Corrí hacía el auto... Demonios... ¡no arrancaba! Pero justo cuando EL estaba por romper el vidrio, se hizo el contacto y pude escapar de aquel infierno....

Una imagen más que vista, ¿verdad? Miles y miles de películas bajo esta estrecha pero divertida estructura lograron asustarnos desde la mitad de los 70's y hasta casi fines de los 80's. Y, en su momento, pelis como **Martes 13**, **Halloween** y tantas otras tuvieron su época de esplendor. Pero la extrema repetición de estructuras allá por los 90's había ahogado al género, que quedó casi al borde de la muerte. Los intentos para revivirlo habían sido en vano hasta que a mitad de los '90 **Kevin Williamson** (guionista) junto a **Wes Craven** (director) sacaron a la luz una joyita llamada **Scream**. Para los neófitos en la materia, seguramente **Scream** no haya sido el gran acontecimiento. Pero para aquellos que llevamos en el horror unos cuantos años, fue un hito dentro del género. Porque **Scream** revivió al monstruo y hoy esta más fuerte que nunca. No solo por la cantidad de referencias a películas del género, sino también por el homenaje y a la vez parodia de aquellas viejas fundadoras. Porque **Scream** revivió al terror matándolo, de la única manera que se puede revivir tal género. Cuál mago que nos muestra cómo saca al conejo de la galera, **Wes Craven** nos enseña los trucos y clichés de aquellas películas de los 80's... y se burla de ellas. Pero a la vez se deja caer en esos clichés una y otra vez, hasta que deja de hacerlo y ahí es cuando nos sorprende y todos alucinamos. De hecho también plantea muchísimas reglas que hoy se conocen como: 'Reglas para sobrevivir en una película de terror', basándose en los clichés de las creadoras del género y burlándose descaradamente de su ingenuidad. Algunas de ellas son: "Nunca digas 'Ya vuelvo' porque nunca volverás", "El factor pecado representa la muerte", "Sólo los vírgenes sobreviven", "Nunca digas '¿Quién esta ahí?' si escuchas un ruido. Y mucho menos vayas a investigar", "Si escuchás algo y aparece un gato como el causante de ese algo huye de inmediato!" "Los malos parecen muertos, pero siempre regresan para un último susto", etc. Claras re-

SCREAM 3

ferencias a otras clásicas del género lograron que mis babas cayeran empapando el suelo del cine: "Todos nos volvemos un poco locos de vez en cuando" (**Norman Bates, Psicosis**). Linda Blair, la protagonista de '**El exorcista**' como personaje de reparto. "La única buena es la primera, todas las demás apestan", en referencia a la saga **Pesadilla**: muy gracioso ya que la primera fue la única dirigida por **Wes Craven**, el mismo director de **Scream**. Pero más gracioso resulta, un par de años atrás, cuando **Wes** retorna y cierra la saga de **Pesadilla** con **La nueva Pesadilla**, cuyo argumento consiste en que todas las anteriores a ésta realmente han sido películas, películas utilizadas para contener un demonio ancestral. Una venganza de la talla de este director por la mediocridad en la que cayó su obra en manos de otros. Siguiendo con **Scream**, en la primera escena el asesino condiciona la muerte de su víctima a una pregunta: "¿Quién es el asesino de **Martes 13**?" Y cuando todos los fanas del horror decíamos lo mismo, nos sorprendió con un dato oculto en nuestra memoria: "Error, no es **Jason**, él no apareció hasta la secuela. Era su madre, **Ms.Voorhees"**, remata. Todos estaríamos muertos en una situación similar... en fin, una película completamente cinéfila para cinéfilos. Pero resultó ser que **Scream** solo era la punta de un gran iceberg. Luego se anunció que sería una trilogía.

Y llegó **Scream 2** y ya no podíamos creer de lo que éramos espectadores... la película dentro de la película. El Argumento iba más o menos así: al parecer los acontecimientos sucedidos en **Woodsboro** (el pueblo donde sucedieron los primeros asesinatos de **Scream**) sirvieron para el guión de la película **Stab.** Pronto, **Stab**, la película dentro de la película, se convierte en un gran éxito de taquilla y el asesino trata de hacer una secuela en vivo... Y nuevamente los personajes sobrevivientes de la primera **Scream** se ven asolados por un loco dispuesto a todo por lograr que **Stab** continúe. ¡Estamos todos locos! ¿O qué? Grandes polémicas se desataron en torno a esta secuela... ¿Quién nos podía asegurar que luego de ver **Scream 2** un fana mal del terror no quisiera realmente hacer una secuela en vivo? De hecho, sucedieron en EE.UU. algunos asesinatos en nombre de esta saga. Pero como dice uno de los asesinos en la primera **Scream**: 'Las películas no crean psicópatas, sólo los hacen más creativos...'

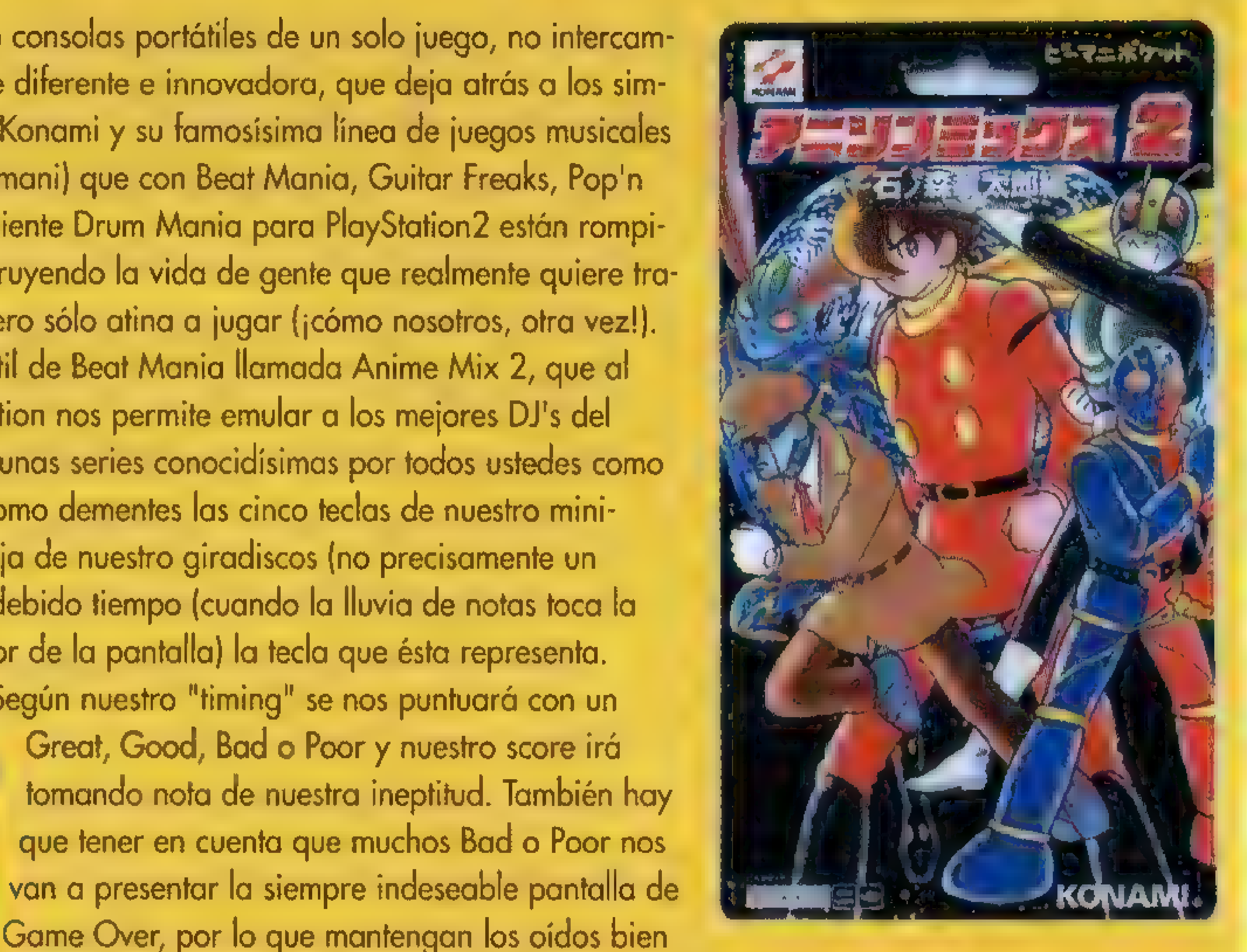
Es interesante ver la gran reflexión que hace **Scream 2** de las secuelas y la nueva regla de supervivencia: 'En las secuelas debe morir más gente, debe haber muertes más violentas y mucho más gore'. Y **Wes** cumple con esta continuación, que si bien a mi parecer no es tan buena como la original, es más que digna. También, en la clase de cine que toman algunos de los personajes de esta peli, el profesor pregunta algo así como: ¿Cuál secuela superó a la original? En medio de una discusión, los alumnos tiran nombres como: '**El Imperio Contraataca', 'El Padrino II', 'Terminator 2'**, entre otras, mientras se burlan de las secuelas de **'House'** y otros bodrios. Muy cinéfilo todo. Incluso, **Randy**, uno de los personajes, alude a **'Candyman 2'** diciendo: 'La hija de Candyman es dulce, es mortal, es mala para tus dientes', demencial para los fanáticos del género...

¡Y se viene Scream 3!

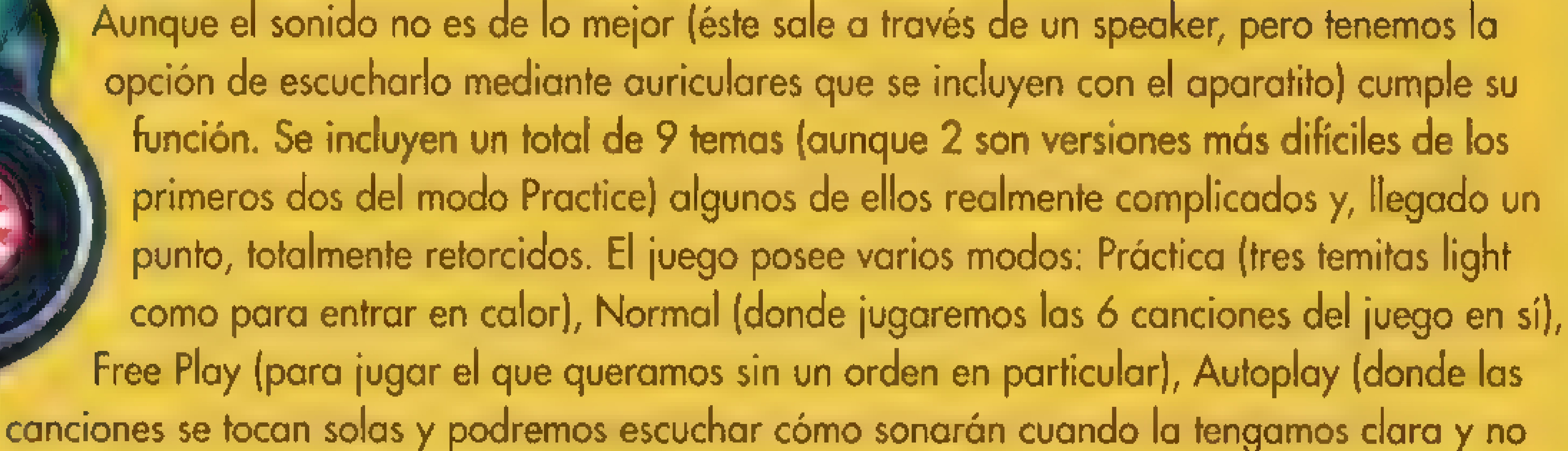
Recientemente estrenada en los cines yanquis y sin fecha aún para su estreno en las salas argentas. ¡Y la locura continua! La historia sucede unos años después de los eventos sucedidos en **Scream 2**, en **Woodsboro** nuevamente y durante la filmación de **Stab 3**. Aseguran que **Scream 3** es más un thriller psicológico que una peli de horror, con mucho más humor que las anteriores y en donde los personajes tendrán problemas más 'adultos' (?). Las críticas norteamericanas han sido bastante benevolentes con ésta, la última parte de la trilogía, y aseguran que no defraudarán a los fanáticos de la saga ni la película ni el final que debe cerrar los tres films. Seguramente, solo estoy adivinando. **Scream 3** llegará a la Argentina en las vacaciones de invierno. Así que manténganse al tanto de esta película que cierra una de las más grandes trilogías de los últimos años.



Anime Mix 2: Ishinomori Edition



Dentro del mundo de las Hand Helds (o consolas portátiles de un solo juego, no intercambiable) existe una nueva moda bastante diferente e innovadora, que deja atrás a los simples Pikachu o Tamagotchi. Se trata de Konami y su famosísima línea de juegos musicales (comercializados bajo el nombre de Bemani) que con Beat Mania, Guitar Freaks, Pop'n Music, Dance Dance Revolution o el reciente Drum Mania para PlayStation2 están rompiendo todos los récords de ventas y destruyendo la vida de gente que realmente quiere trabajar (¡cómo nosotros, por ejemplo!) pero sólo atina a jugar (¡cómo nosotros, otra vez!). Bemani nos presenta esta versión portátil de Beat Mania llamada Anime Mix 2, que al igual que su versión de fichín o PlayStation nos permite emular a los mejores DJ's del mundo, al ritmo de los openings de algunas series conocidísimas por todos ustedes como Kamen Raider, mientras presionamos como dementes las cinco teclas de nuestro mini-teclado o giramos como locos la bandeja de nuestro giradiscos (no precisamente un Winco). El yeite consiste en tocar a su debido tiempo (cuando la lluvia de notas toca la parte inferior de la pantalla) la tecla que ésta representa.



Según nuestro "timing" se nos puntuará con un Great, Good, Bad o Poor y nuestro score irá tomando nota de nuestra ineptitud. También hay que tener en cuenta que muchos Bad o Poor nos van a presentar la siempre indeseable pantalla de Game Over, por lo que mantengan los oídos bien abiertos.

Aunque el sonido no es de lo mejor (éste sale a través de un speaker, pero tenemos la opción de escucharlo mediante auriculares que se incluyen con el aparatito) cumple su función. Se incluyen un total de 9 temas (aunque 2 son versiones más difíciles de los primeros dos del modo Practice) algunos de ellos realmente complicados y, llegado un punto, totalmente retorcidos. El juego posee varios modos: Práctica (tres temitas light como para entrar en calor), Normal (donde jugaremos las 6 canciones del juego en sí), Free Play (para jugar el que queramos sin un orden en particular), Autoplay (donde las canciones se tocan solas y podremos escuchar cómo sonarán cuando la tengamos clara y no pifiemos una nota) y por último la tabla de Hi-Score, elemental para organizar un buen torneo en esos viajes insoportables de quichicientas horas.

Play it again, Todd!



Al parecer, **Todd Mc Farlane** va a ser figurita repetida en varias secciones de la revista, ¡y es que el chico no para de fabricar juguetes!

A los de **Akira, Tenchi Muyo y Trigun** (ya comentados en este número) se suman los action figures de la colección **Movie Maniacs 3**.

La misma incluirá las figuras de **Ash** de **Evil Dead** o **Noche Alucinante** como se la estrenara acá, **Edward Scissorhands**, más conocido como el **Jóven Manos de Tijera** (¡**Johnny Deep** con éste ya tiene dos muñecos!), **Snake Plissken** de **Fuga de New York** y **The Fly** (**La Mosca** ya fusionada, habrá que ver si sale también la figura de **Jeff Goldblum**... ¿pero, pensándolo bien, para qué lo queremos?).



La compañía también asegura que habrá otras sorpresas en un futuro no muy lejano, como por ejemplo los action figures de la película **The Thing - El Enigma de otro mundo,** una de kuiki en serio de cuando **John Carpenter** no desayunaba con pintura.

¡Como si esto fuera poco, además los muñecos de **Freddie Krueger**, **Michael Myers** (el chapita de **Martes 13**), los **Nitro Raiders** de **Spawn**, **Austin Powers Series II** y hasta **Rob Zombie** están que se salen de los blisters!

INDIANA JONES


Indy afanándose un cenicero del templo maldito

¡Indios amazónicos mándense mudar o vayan a llorarle a **Sting**, porque **Indy** ha vuelto! Después de tanto tiempo la empresa **Toys Mc Coy** nos acerca esta figura totalmente articulada del **Profesor Indiana Jones.**

El grado de detalle puesto en su confección es algo sorprendente, sobre todo por la gran cantidad de accesorios (látigo, pistola, ídolo tolteca y caramañola) sino también por la indumentaria que es de tela y cuerina verdadera, como se muestra en el recuadro de al lado.

Existe un segundo modelo que viene montando un corcel blanco que está más duro que caballo de calesita.

Eso sí, el que acá les mostramos les quedó un poco retacón y con cara medio de salame, pero eso a **Indy** no le importa y ya está listo para tirarse todo el ropero encima para hacerle el aguante a los **Temerarios** que quedaron hibernando en el cajón de los juguetes... allá a principios de los ochentas. Acá en la redacción nos preguntamos todos... ¿vendrá con la ropa interior toda agujereada como la del verdadero? Será cuestión de investigar...

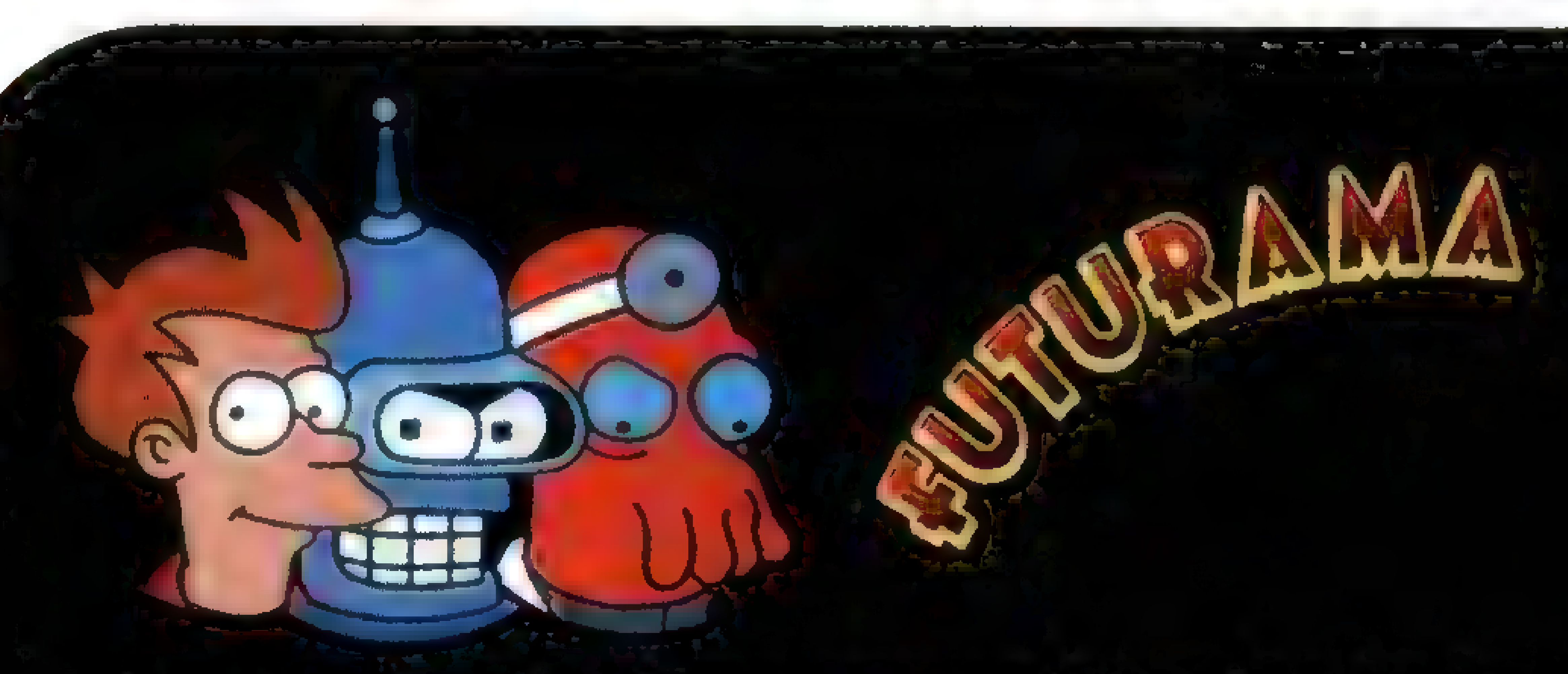


Los lienzos de Indy todos tirados arriba de la cama



En die cast metal where available!

La **Fox** ha vendido los derechos para fabricar los muñecos de **Futurama** a dos empresas distintas. Tanto **Rocket USA** y la ya conocida **Moore Action Collectibles** (responsable de las figuras de **Witchblade** y **Fathom**) se batirán a duelo para ver quién hace los mejores versiones... ¡Aunque nosotros, pobres mortales, tendremos que multiplicar el presupuesto por dos!



En muy poco tiempo ya podremos empezar a coleccionar los muñequitos de **Fry, Bender, Leela, el Profesor Fransworth, Amy, Hermes** y hasta el del **Capitán Zap Brannigan**.
Se han hecho esperar un poco pero estamos seguros que la demora ha valido la pena ya que los protagonistas tendrán también una amplia gama de vehículos espaciales para trasladarse a placer.
¡Así que ya saben, **Ho chi min**! A comprar estas basuras del siglo XXI porque el futuro apesta.



Alien Factor

The X-Files 7th Season

Desde el miércoles 15 de Marzo, **FOX** largó a las pantallas argentas la 7º temporada de los **X-Files,** también conocidos como **'Código X'** según la espúrea versión de Telefé, y como **'Los Expedientes Secretos X'** en la traducción de la **Fox latina**. Cuando la impaciencia ganaba las almas de los fans incondicionales de la serie, comenzaron a llegar los nuevos capítulos de la saga de los agentes del FBI obsesionados con los casos paranormales.

Sin embargo, esta temporada trae consigo algo más que los consabidos misterios acerca de abducciones extraterrestres, conspiraciones gubernamentales y desencuentros con familiares clonados. Al parecer, **Chris Carter**, productor de la serie, y su equipo de escritores, se dedicaron a profundizar en algunos de los arcos y mitos de los **'Files'** para darle a los seguidores algunas respuestas a los ya demasiados interrogantes que planteaba el argumento. Por otro lado, este séptimo año va a dar lugar a algunas vueltas de tuerca y la inclusión de personajes relacionados con la serie que no pudieron ingresar en años anteriores debido a los muchos problemas que atravesaron las producciones televisivas del **Sr. Carter**.

Extintion Agenda

El primer capítulo abre con la continuación de lo acontecido en la última emisión de 1999 con un **Mulder** a punto de volverse loco, ya que su cerebro recibe indiscriminadamente cantidades monstruosas de data. Escucha en su mente todas las voces habidas y por haber, y hasta ha desarrollado la habilidad de la precognición adelantándose a los pensamientos de los demás, cosa que le sirve de muy poco ya que su sistema nervioso sobrecargado y al borde de la ruptura no le permite ni siquiera hablar. Su cuerpo no puede procesar tamaña cantidad de estímulos y, luego de un colapso nervioso, se encamina a una muerte segura recluido en la cama de un hospital. A todo esto, **Dana Scully** se encuentra en la **Costa de Marfil** descifrando desesperadamente los símbolos grabados en una nave alienígena sepultada en el mar, tratando de encontrar una solución para su compañero, ya que al parecer lo que le ocurre es producto de un virus de procedencia extraterrestre. La posibilidad de una cura, o al menos una explicación para lo que sufre **Mulder** se hace remota, pero lo que **Scully** encuentra en los jeroglíficos de la nave no es menos sorprendente: se trata de pasajes de la **Biblia**, fragmentos del **Corán** y el mapa genético de los humanos. Mientras tanto, el mar que circunda la nave se transforma en sangre en una ominosa advertencia para quienes se acerquen.

A partir de esta actualización de uno de los arcos argumentales clásicos de la serie, comienzan a revelarse por fin algunos secretos a voces de la saga: la relación entre **El Hombre que Fuma** y **Fox Mulder**, el plan de extinción de la humanidad y, también, las verdaderas fidelidades y colores de ciertos personajes, los que caerán por el suelo en más de un sentido. Algunas de estas figuras desaparecerán para siempre de la serie, aunque para siempre es una palabra demasiado grande. Sobre todo en los **X-Files**, en los que hemos visto volver de la muerte a más de uno.

El tema de la invasión de la tierra que tiene nuevas fases en **'6th Extinction'** y en **'Amor Fati'**, los dos primeros capítulos, quedará pendiente mientras se da paso a historias de horrores sobrenaturales en cotidianos ambientes como los que se van a hacer presentes en capítulos como **'Hungry'**, en el que vamos a ver a adolescentes con serios desórdenes alimenticios que trabajan



en una hamburguesería. Pero, quizás lo más atractivo para los seguidores del universo paranoide de los **'Files'**, es lo que trae consigo la cuarta entrega de la temporada. Una sorpresa que muchos estaban esperando.

Enter Frank Black

Para aquellos que no lo conocen, **Frank Black**, personaje encarnado por el actor **Lance Henriksen** (**Alien 3**, entre otras), es el protagonista de **Millennium**, la otra serie que produjo la compañía **Ten Thirteen** de **Chris Carter**. Si bien nunca tuvo las mismas mediciones de audiencia que su hermana mayor, se convirtió asimismo en una serie de culto por su contenido y la oscura atmósfera que impregnaba cada capítulo. Fue cancelada repentinamente al tercer año de emisión y el levantamiento fue una decepción para mucha gente.

Centrándose en temas con connotaciones religiosas y ocultistas, profecías del fin de los tiempos y cultos paganos, **Millennium** era la otra cara de los **X-Files**, una cara menos tecnológica, menos relacionada con las intrigas entre las distintas agencias de inteligencia de los Estados Unidos y que desplazaba el peligro de la invasión extraterrestre por un peligro quizás mucho mayor: el advenimiento del Mal y el triunfo total de las fuerzas oscuras. Mientras que **Mulder** y **Scully** se preocupan por evitar la esclavitud del cuerpo y de la inteligencia, **Frank Black** intentaba evitar la Caída del alma.

Durante mucho tiempo los seguidores de ambas series especularon con la posibilidad que los personajes se encontraran en un crossover, ya que ambas producciones compartían una misma línea temporal y ciertas similitudes argumentales. Mientras se llevaba a cabo la filmación de **'The X-Files Movie'** algunos rumores señalaban que **Henriksen** interpretaría su personaje en la película, pero nada de eso ocurrió. Aunque algunos guiños hubo en un capítulo muy distendido de **Millennium**, donde parte de la acción pasaba en un set de filmación en el que una pareja de investigadores (ella con cabellera roja) contemplaban la autopsia de un extraterrestre mientras se escuchaba de fondo el tema característico de los **X-Files**. Finalmente, y ya que probablemente éste sea el último año de permanencia de los **Files** en el aire, el encuentro entre los investigadores de lo paranormal se llevó a cabo en el capítulo que, en un esfuerzo intelectual sin precedentes, se llamó precisamente **Millennium**.

En Estados Unidos salió al aire el 28 de Noviembre de 1999, acá lo veremos en abril, y en él la pareja X tiene que investigar una serie de muertes de antiguos agentes del FBI cuyas tumbas son profanadas y de las que desaparecen los cuerpos. Casualmente, estos antiguos elementos del Bureu estuvieron relacionados también con una consultora privada llamada **Millennium** de antecedentes enigmáticos y de misteriosos propósitos.

Mulder y **Scully**, luego de hacer reconocimientos visuales en el lugar de la última profanación, reciben la indicación de investigar a un ex miembro del grupo **Millennium** que se encuentra en un hospital psiquiátrico: **Frank Black**.

La relación entre **Gillian Anderson**, **David Duchovny** y **Lance Henriksen** llegó a producir una química muy particular, en especial con **Duchovny**, quien llegó a decir que volvería a hacer una nueva temporada de los **Files** siempre y cuando **Henriksen** trabajara en ella.

Muy pronto tendremos la oportunidad de juzgar si la historia la hace justicia a los tres años de capítulos que **Millennium** dejó en la memoria de sus seguidores, o simplemente quedará como un crossover simpático pero no mucho más.

Uno de los rumores que toma cada vez más fuerza es la posible nueva serie que se desprende del universo de los **X-Files**. Los increíbles y un tanto nerdies integrantes de **Matón Solitario** (sic), los tres tipos que ayudan a **Mulder** y **Scully** cuando sus investigaciones los enfrentan a enigmas que los superan intelectualmente, tendrían su propio programa.

THE X FILES


Dos tequilas con gusano


¿Dónde te pica?


Tratamiento de conducto



Byers, Frohike y Langley han pegado fuerte en el público de los **Expedientes Secretos X** y **Chris Carter** confía que ese impacto acompañará al nuevo vástago de sus estudios. La idea primigenia es la de una serie con drama pero un poco más liviana que los **Files**, "Algo así como Mission: Impossible para enfermos de las computadoras", según las palabras de **Mr. Carter**. El proyecto cuenta con la aprobación de la **Fox Entertainment Group**, que dio el visto bueno para el capítulo piloto y probablemente contaría con los protagónicos de los mismos actores que encarnan en la serie a los paranoicos exploradores de las conspiraciones (**Bruce Harwood, Tom Braidwood y Dean Haglund**). Se ha sugerido también que posiblemente los creadores de estos personajes, **Glen Morgan y James Wong** (**Space, Above and Beyond**), se unan al equipo de guionistas de la nueva producción.

Una de las incorporaciones que se tienen planeadas para hacer más atractiva la propuesta es la inclusión de un personaje femenino por el que los pistoleros solitarios van a competir. Al menos de a ratos se van a olvidar un poco de los softs y las conjuras desde las corporaciones y el gobierno.

¿Habrá una segunda película de los X-Files?

Otra cuestión que mantiene en vilo al fandom es la posibilidad de una segunda película que desarrolle de mejor forma la temático de los **Archivos X**. Según lo que se rumorea en lo sites de fanáticos, la producción ya habría comenzado en Noviembre. El guión estaría a cargo de **Chris Carter** y de la dirección se ocuparía **Rob Bowman.**

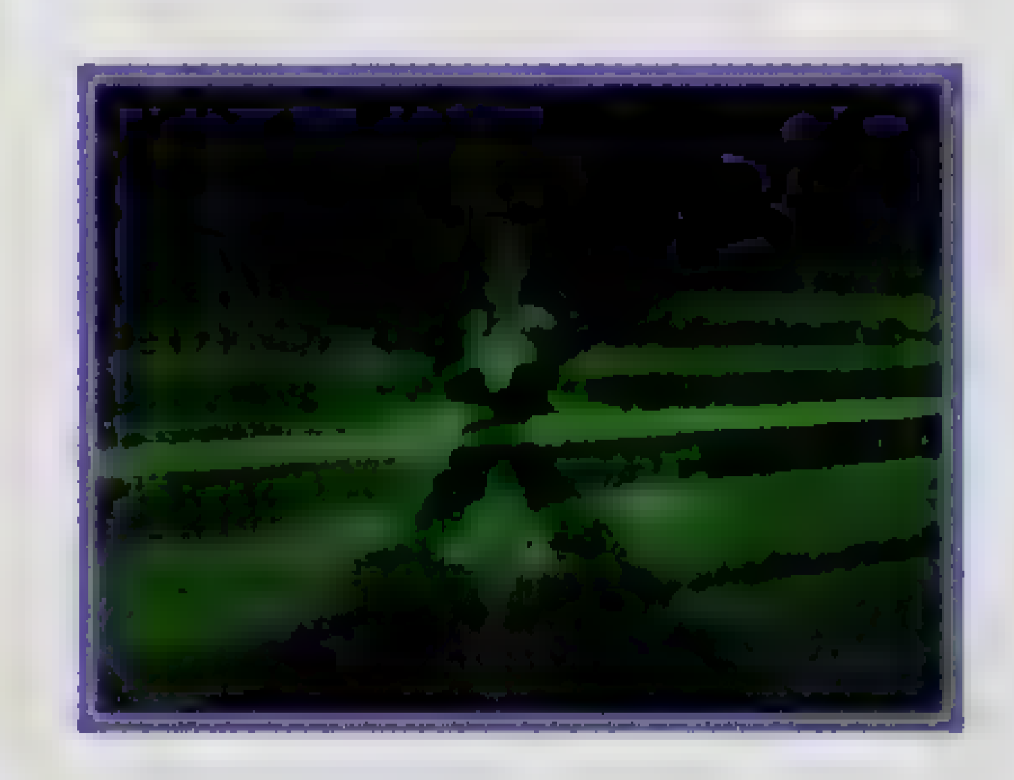
Los comentarios toman cada vez más fuerza cuando se le pregunta acerca del tema a los miembros del cast de los **Files**. En declaraciones que hizo al **New York Daily News**, **Mike Pileggi**, quien lleva el rol del Director del **FBI Walter Skinner,** pudo leerse que el proyecto para la película existe y que está planeada para el verano (de allá) siguiente al final de la última temporada.

Por su parte, **Chris Carter** habló recientemente de la posible secuela. "Es solo cuestión de encontrar tiempo" declaró, "y pienso que podría estar para el 2001 o el 2002".

Por otro lado, los dos protagonistas principales de la serie han firmado contrato para hacer un film más. Los problemas podrían surgir por dos lados distintos: las relaciones tirantes entre varios miembros del cast y las bajas mediciones que tuvo la temporada pasada.

Este nuevo film podría tener como tema principal la colonización de la Tierra por los extraterrestres, pero también se habla de una posible historia de terror que nada tendría que ver con la veta de la lucha de los agentes con el **Sindicato** y el **Gobierno**.

Por suerte numerosas fuentes parecen coincidir en que la colonización es el tema del film y que habrá una gran producción con efectos especiales.



Guía de capítulos

6th Extinction
(Salió al aire el 7 de Noviembre de 1999)
Amor Fati
(14 de Noviembre de 1999)
Hungry
(21 de Noviembre de 1999)
Millenium
(28 de Noviembre de 1999)
Rush
(5 de Diciembre de 1999)
The Goldberg Variation
(12 de Diciembre de 1999)
Orison
(9 de enero del 2000)
The Amazing Meleen
(16 de Enero del 2000)
Signs and Wonders
(23 de enero del 2000)
Sein und Zeit
(23 de enero del 2000)
Sein und Zeit II: Closure
(13 de Febereo del 2000)
X - Cops
(20 de febrero del 2000)
First Person Shooter
(27 de Febrero del 2000)
Theef
(12 de marzo del 2000)
Bioforge
(Episodio de William Davis)
(19 de Marzo del 2000)



Infra Scope

Babilonia 5 (Babylon 5)

Corre el Siglo XXIII y la Tierra expande sus fronteras al espacio, para encontrarse con otras razas y pueblos. Luego de muchos desencuentros y peleas, las razas deciden crear una base estelar que les sirva de lugar de reunión para resolver sus diferencias. Los esfuerzos parecen vanos hasta que Babilonia 4 entra en funcionamiento... para desaparecer misteriosamente poco después de entrar en servicio. Y así llegamos a Babilonia 5.

La serie de J. Michael Straczynski sea probablemente la más injustamente despreciada. En honor a la verdad, las comparaciones con Viaje a las Estrellas son estúpidas, dado que la única cosa en común que tienen es que se desarrollan en el espacio. Un solo comentario basta para despegar una serie de otra: mientras que en Viaje a las Estrellas se solucionó el tema de la gravedad 0 en el espacio de una manera poco menos que absurda (existe la gravedad artificial y punto) en Babilonia 5 las naves deben crear su propio campo gravitacional artificial (por eso las naves terrestres y la misma estación espacial Babilonia 5 tienen grandes masas giratorias que recrean dicho campo).

Desde sus comienzos, Babilonia 5 fue concebida como una serie con una historia que abarcaba 5 años, y gracias a ello es que todos los capítulos encajan uno con otro, sin importar en qué temporada fueron filmados. La historia es simplemente excelente, cuyo marco más amplio es la eterna guerra entre el Bien (los terrestres y sus eventuales aliados Minbari, Vorlon, Centauri y Narn) contra las fuerzas del Mal (las Sombras y sus aliados), sin olvidar el desarrollo de los personajes, las intrigas cuasi palaciegas, los combates... Al finalizar la cuarta temporada se temió que no renovaran los contratos para la quinta y última, pero no pasó de ser una alarma y pudimos disfrutar de las cinco temporadas (recomendamos especialmente las temporadas 2, 3 y 4). A ellas debemos agregar las 4 películas ("En el Principio", que relata la guerra entre la Tierra y Minbar; "Tercer Espacio", donde se encuentra una nave Vorlon que abre una puerta dimensional; "Río de Almas", con la historias de los Cazadores de Almas y finalmente "Un llamado a las Armas", que nos introduce en la guerra con los Drakh, antiguos aliados de las Sombras que esparcen un virus letal sobre la Tierra y que da pie a la serie "Crusade"). Simplemente imperdible.

Babilonia 5: Cruzada (Babylon 5: Crusade)

La esperada continuación de Babilonia 5 también debía extenderse por cinco temporadas, pero lamentablemente sólo llegaron a producirse 13 capítulos, demasiado pocos como para evaluar la serie. La historia contaba los viajes de la astronave Excalibur en busca de una cura para el virus esparcido sobre la Tierra por la raza Drakh, que eliminaría todo rastro de vida en un plazo de cinco años. Siempre con los guiones de Straczynski, la serie prometía tener tanto suceso como Babilonia 5, especialmente si vemos que se asemejaba más al formato de Viaje a las Estrellas (a diferencia de Babilonia 5, que era una base espacial como Abismo Espacial 9). Los capítulos conocidos son una buena introducción pero no alcanzaron para desarrollar la historia.



FUTURAMA

Una guía completa de todos los capítulos de Futurama emitidos a la fecha

1ACV01 - Space Pilot 3000

Phillip Fry, un repartidor de pizza del siglo XX, queda accidentalmente en animación suspendida durante 1000 años. En el futuro, conoce a Leela, una alienígena cíclope, y a Bender, un robot alcohólico y corrupto. Los tres juntos empiezan a trabajar en la compañía del Profesor Fransworth, Planet Express.

Rating:

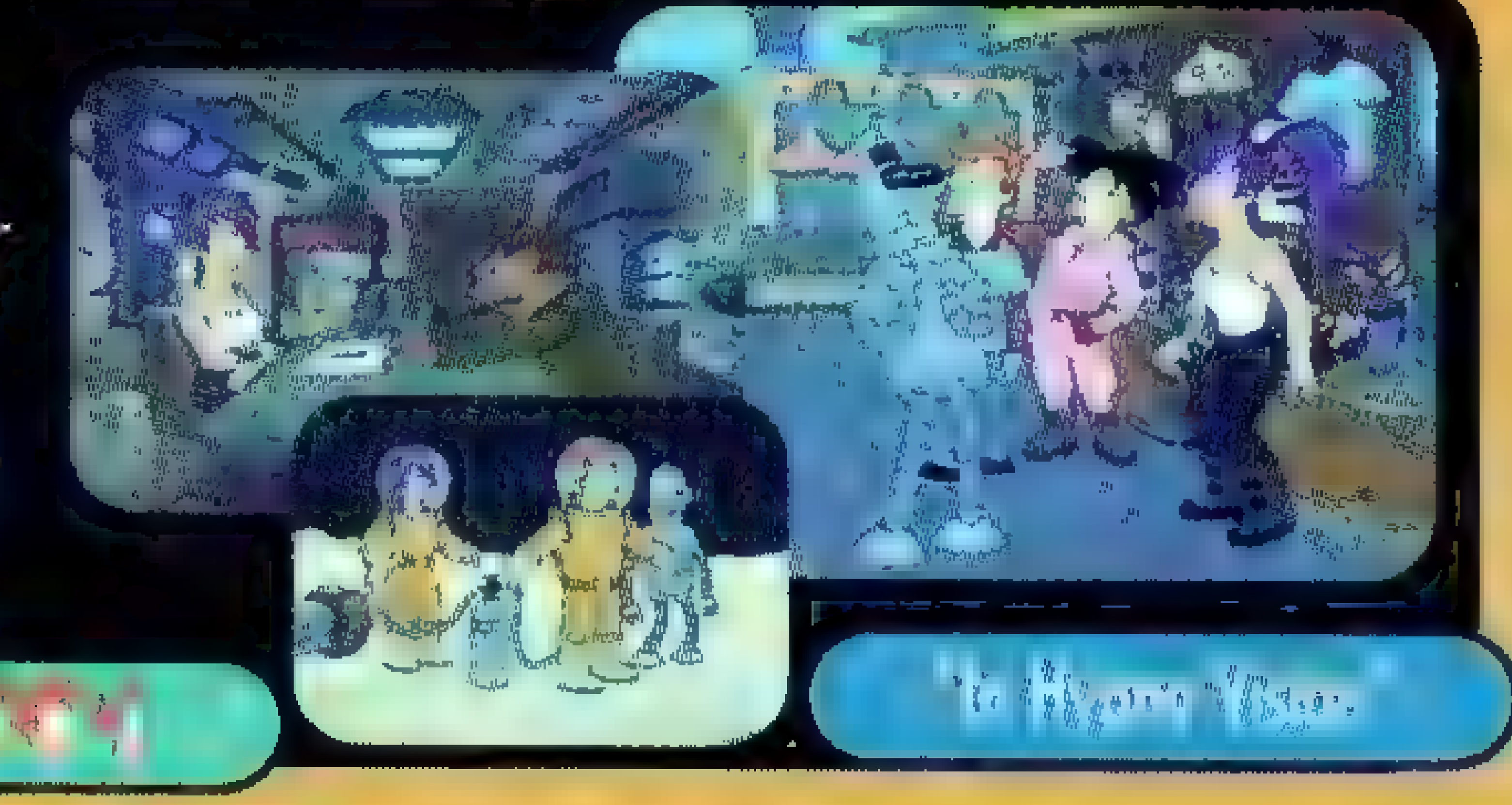


"In Color"

1ACV02 - The Series as Landed

Es la primera entrega que tienen que realizar como miembros de la compañía. Su deber es llevar un paquete al parque de diversiones que se encuentra en la Luna. En este capítulo, Fry conoce al resto de los personajes que trabajan para Planet Express: El Dr. Zoindberg (experto en humanos), Amy Wong (estudiante del Profesor) y Hermes Conrad, quien maneja la parte administrativa de la empresa.

Rating:

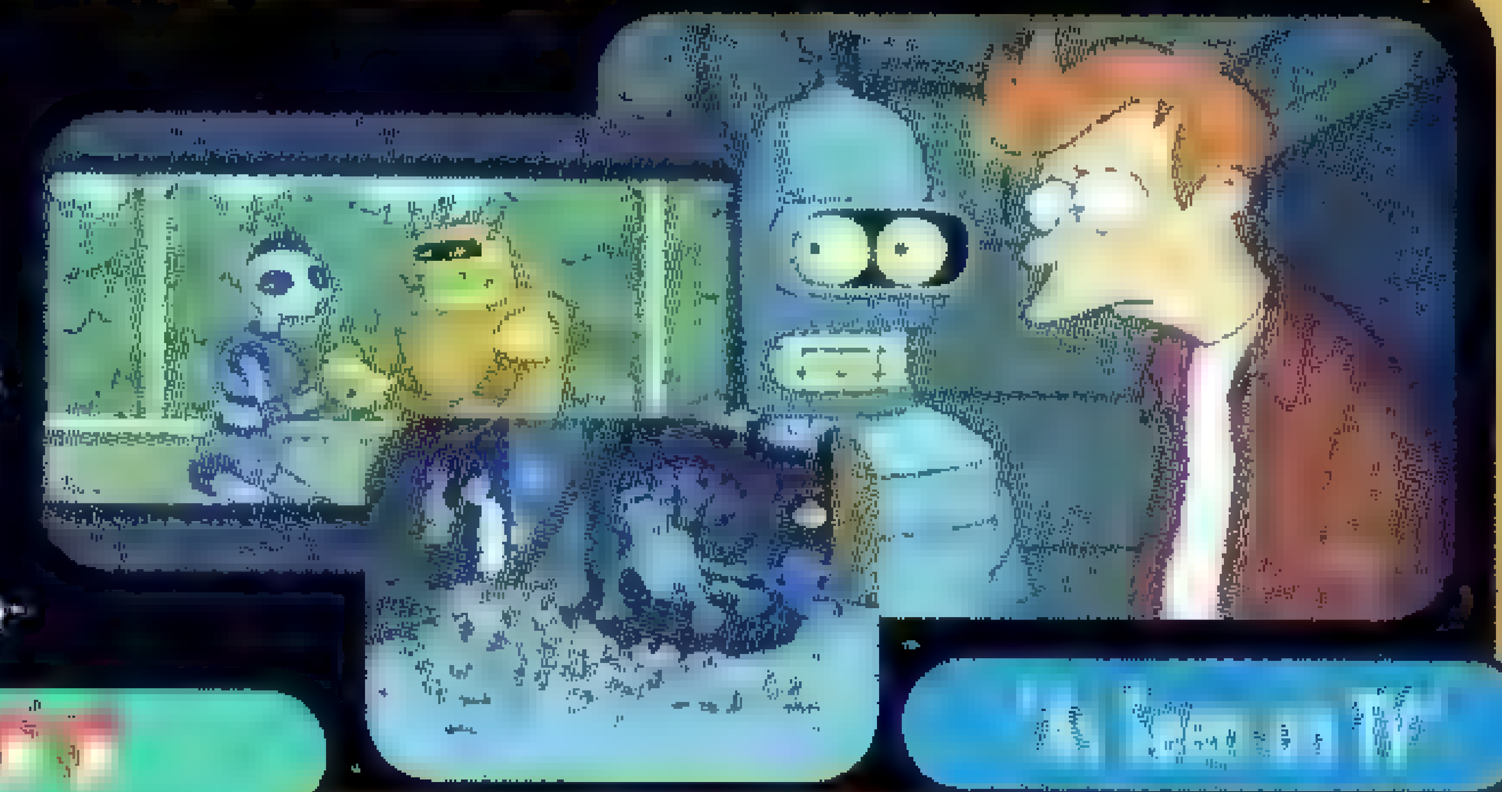


"In Hypno-Vision"

1ACV03 - I, Roommate

Hermes se da cuenta de que Fry ya no puede seguir viviendo dentro de la oficina así que Fry, Bender y Leela salen a buscar un departamento. Todo se le complica a Fry cuando tiene que decidir entre el departamento de sus sueños y la amistad con su corrupto robot.
Este capitulo hace muchas referencias a la película "The Odd Cuple" y presenta por primera vez al programa de television más exitoso: All my Circuits.

Rating:



"As Seen on TV"

1ACV04 - Love's Labor Lost in Space

Para poder pagar menos impuestos, el Profesor Fransworth envía a su tripulación en una misión de rescate a Vergon 6, un planeta que tiene los días contados, en busca de un ejemplar de cada especie.
Es en este capitulo cuando cuando Leela conoce a Nibbler, una pequeña criatura capaz de devorar cualquier cosa y a su héroe, Zapp Brannigan, el capitán de la flota estelar más condecorado en la historia de la Tierra.

Rating:



"Presented in BC where available"







1ACV05 - Fear from a Bot Planet

Fry, Leela y Bender tienen que realizar una entrega a un planeta completamente habitado por robots que no acepta a los humanos. Las complicaciones surgen cuando Bender, el único que podía realizar la entrega, es secuestrado por los líderes del planeta, lo que obliga a Leela y a Fry a emprender una misión de rescate. Al principio de este capítulo, Fry observa por primera vez un partido de una extraña versión del baseball.

Rating:

"Featuring Gratuitous Alien Nudity"

1ACV06 - A Fishful of Dollars



Luego de haber sido altamente incentivado por los mensajes subliminales que se transmiten en los sueños, Fry se ve obligado a comprarse un nuevo set de ropa interior. Al llegar al negocio se da cuenta que no tiene un centavo y recuerda haber abierto una cuenta en el banco cuando trabajaba en la pizzería, para sorpresa de todos los intereses hicieron que sus 93 centavos se transformaran en 4,3 billones de dólares. En este capítulo es cuando aparece por primera vez Mom, dueña del monopolio de aceite y sus tres hijos.

Rating:

"LOADING"

1ACV07 - My Three Suns



En una entrega en un planeta desértico habitado por entes líquidos, Fry accidentalmente se bebe al emperador que estaba dentro de una botella, convirtiéndose en el nuevo monarca. Los problemas vienen cuando Leela se entera que todos los emperadores del planeta son sucesivamente asesinados como una tradición y Fry no le presta atención, aceptando el trono y firmando así un pacto mortal.

Rating:

"Presented in Double Vision where drunk"

1ACV08 - A Big Pile of Garbage

Gracias a un invento del Profesor Fransworth, nuestros amigos de Planet Express detectan una gigantesca bola de basura que viene del espacio en colisión directa con la ciudad de Nueva Nueva York. Más tarde averiguan que esa bola fue lanzada en el siglo XXI para eliminar toda la basura acumulada en Nueva York. Ahora, Fry, Bender y Leela deben detener la amenaza en una misión prácticamente suicida.

Rating:

"Mr. Bender's Wardrobe by ROBOTANY 500"

1ACV09 - Hell is Other Robots

Sin estar satisfecho con la pornografía y el alcohol, Bender decide probar la electricidad como otra de las "delicias" de la vida y, sin darse cuenta, se convierte en un adicto. Para revindicar su camino, decide unirse a la religión de los robots y convertirse en un seguidor de las leyes del antiguo Floppy Disk. Pero como Fry y Leela empiezan a extrañar al viejo Bender lo llevan por el mal camino, lo que hace que Bender termine en el infierno de los Robots. Este capítulo es el último de la primera temporada.

Rating:

"Condemned by the Space Pope"



1ACV10 - A Flight to be Remembered

Para recompensar a sus empleados, el Profesor Fransworth decide otorgarles unas vacaciones en un nuevo crusero interestelar llamado Titanic. Una vez en el espacio, el amor flota en el aire y Bender se enamora de una condesa mientras que Fry hace de novio de Amy y Leela al mismo tiempo. El Capitan Zapp Brannigan no tiene mejor idea que realizar un curso más riesgozo a través de una lluvia de cometas, los "Icebergs del cielo". Este capítulo es el primero de la segunda temporada.

Rating:



"Filmed On Location"

1ACV11 - Mars University

Con la intención de probar su última invención, el Profesor Fransworth lleva a Guenter, un mono con una inteligencia superior, a la Universidad de Marte. Una vez allí, Fry se da cuenta que bajo los estándares académicos del año 3000 sus estudios son insignificantes y decide incribirse en algunas materias, incluyendo Historia del siglo XX. Bender, por su parte, decide enseñarle a los robots nerds lo que es el significado de vivir la vida.

Rating:



"Transmitido en Martian en SAP"

1ACV12 - When Aliens Attack

Los Omicron amenazan con destruir la Tierra a menos que vean el último episodio de una serie perdida del siglo XX, "Single Female Lawyer" protagonizada por McNeal, una mujer soltera que lucha por sobrevivir en un mundo de hombres. Participando en la defensa de la Tierra, Zapp Brannigan empieza a reclutar a todas las naves disponibles, incluyendo a la tripulación de Planet Express, la cual debe sobrevivir a las misiones suicidas dictadas por el Capitán de la flota.

Rating:



"Proudly Made on Earth"

1ACV13 - Fry and the Slurm Factory

Con la ayuda de un aparato de Rayos-F, Fry gana un concurso de Slurm, la bebida Nº1 en el mundo, para conocer sus instalaciones, festejar con Slurms McKenzie y observar cómo se produce ese adictivo líquido verde. Mientras están realizando el tour por la fábrica, accidentalmente Fry se separa del resto y descubre junto con Bender y Leela el horrible secreto que se esconde detrás de la famosa bebida.

Rating:



"LIVE from Omicron Persei 8"

2ACV01 - I Second That Emotion

Los celos de Bender hacia Nibbler lo hacen tomar una decisión más que drástica: tirarlo por el inodoro. Al ver los sentimientos de Leela destrozados por la tragedia, el Profesor Fransworth decide probar una de sus últimas invenciones en el desalmado robot, un chip capaz de proyectar las emociones de una persona a otra. Hecho esto, la soledad de Leela, ahora proyectada en Bender, lo hace iniciar una misión de rescate hacia el sistema de cloacas de Nueva Nueva York en donde habitan los mutantes.

Rating:



"Made from Meat By-Products"

2ACV02 - Brannigan Begin Again

Un atolondrado accidente hace que Zapp Brannigan y Kiff sean destituidos de la Organización Democrática de Planetas (doop). Al no poder encontrar trabajo como civiles deciden recurrir a Leela, la única mujer que lo amó físicamente, para trabajar en Planet Express. Sin embargo, los malos hábitos de Zapp siguen presentes y provocan que Fry y Bender se amotinen contra Leela, dejando la nave en las manos de uno de los planes suicidas del ex Capitán de la flota.

Rating:

"NOT Y3K COMPLIANT"





2ACV03 - A Head in the Polls

Se acerca el día de elecciones para presidente de la Tierra y los ciudadanos deben elegir entre dos clones: John Jackson y Jack Johnson. Mientras tanto, un desastre en una mina deja atrapados a 200 robots haciendo que el precio del titanio, el elemento con el que se crean los robots, suba a un precio astronómico. Bender, sin dejar pasar la oportunidad, decide vender su cuerpo, el cual luego será usado por el ex presidente Nixon.



Rating:

"From the makers of Futurama"

2ACV04 - Xmas Story

Fry, Leela, Bender y todo el equipo de Planet Express se preparan para la víspera de Xmas, una festividad muy similar a la Navidad solo que un poco modificada con el pasar del tiempo. La llegada de estas fechas hacen recordar tanto a Fry como a Leela la soledad en la que viven y el hecho de no tener a ningún familiar para que los acompañe. Amor, emoción y acción en la primera llegada de Santa a la ciudad de Nueva Nueva York.



Rating:

"Based on a True Story"

2ACV05 - Why Must I be a Crustacean in Love

Después de una descontrolada actitud del Dr. Zoidberg, el Profesor Fransworth se da cuenta de que es el momento de apareamiento con los de su especie, lo que los obliga a viajar a su planeta natal. Una vez allí, el doctor se encuentra con Edna, una compañera de la secundaria, pero debido a sus deficiencias como macho se ve obligado a recurrir a los consejos de Fry para aprender a amar y poder así completar el sagrado "Frenzy"



Rating:

"From the network that brought you The Simpsons"

2ACV06 - Put your Head on my Shoulder

Al notar Fry que su relación con Amy estaba yendo demasiado en serio, él intenta romper la relación antes del día de San Valentín mientras pasean en auto, pero la velocidad que llevan provoca un accidente que separa la cabeza de Fry del resto de su cuerpo. La destreza del Dr. Zoidberg salva la vida de Fry colocándole la cabeza en el hombro de Amy y obligándolos a pasar el día de San Valentín juntos, quieran o no.



Rating:

"Not based on the novel by James Fenimore Cooper"

2ACV07 - Lesser of Two Evils

El Profesor Fransworth contrata a Flexo, un nuevo robot que es exactamente igual a Bender excepto por una barbita, como seguridad extra en la entrega de una extraña y costosa joya tiara para el concurso de Miss Universo. En el medio del viaje la joya es robada. Fry está completamente seguro que Flexo es el ladrón, así que comienza una cacería en el medio del concurso para encontrar al culpable de la desaparición de la joya perdida.



Rating:

"The Show that watches Back"

2ACV08 - Raging Bender

Mientras estaban en el cine mirando "All My Circuits: The Movie" Bender derrota sin darse cuenta a un robot campeón de lucha libre recrutándolo para el campeonato siguiente. Luego de algunas peleas ganadas, Bender se entera que las peleas están arregladas y que es el robot más popular el que siempre gana. Al bajar su popularidad, es obligado a decidir entre perder por las buenas o defender su honor en el cuadrilátero.



Rating:

"Nominated for three Glemmys"





Los sites más bizarros de Internet

Por Manuel Silva

Cherno Bill

http://www.topthemes.com/

Inauguramos esta sección para todos aquellos que se pasan horas y horas conectados a **Internet** en busca de alegrías para adornar la computadora, fondos de escritorio, mp3, salvapantallas y toda la parafernalia inimaginable que abunda en este océano digital.

Comenzamos con una página que quizás no sea tan difícil de encontrar, pero vale la pena que la visiten porque posee una cantidad enorme de temas de escritorio para **Windows**. Hay para todos los gustos, por ejemplo de video juegos (¡incluyen temas de los **Final Fantasy**!), anime (mi sección favorita, donde encontramos bastantes cosas raras), música (algo pobre, a decir verdad), películas y series (esta parte también es completa, pero no muy actualizada porque, sepan ustedes, ¡todavía no encontré nada de **Sleepy Hollow** ni **Condor Crux**!), paisajes (si a alguien le interesa...), autos (si están cansados del Fiat 600...), marcas (esto es bien loco pero por algo estará: sé de gente que colecciona relojes, así que no me extraña) y, como no podía ser de otra manera... minitas, las que se les ocurra. Encima el sitio éste es medio coreano asi que hay bastantes orientales que deben protagonizar novelas a lo **Cabecita**, pero en oriente, por ejemplo.

Hay más opciones para elegir pero mejor vayan ustedes y elijan las que sean de su agrado.

Se agregan temas de escritorio casi todos lo días, así que hay que chequearla de vez en cuando.

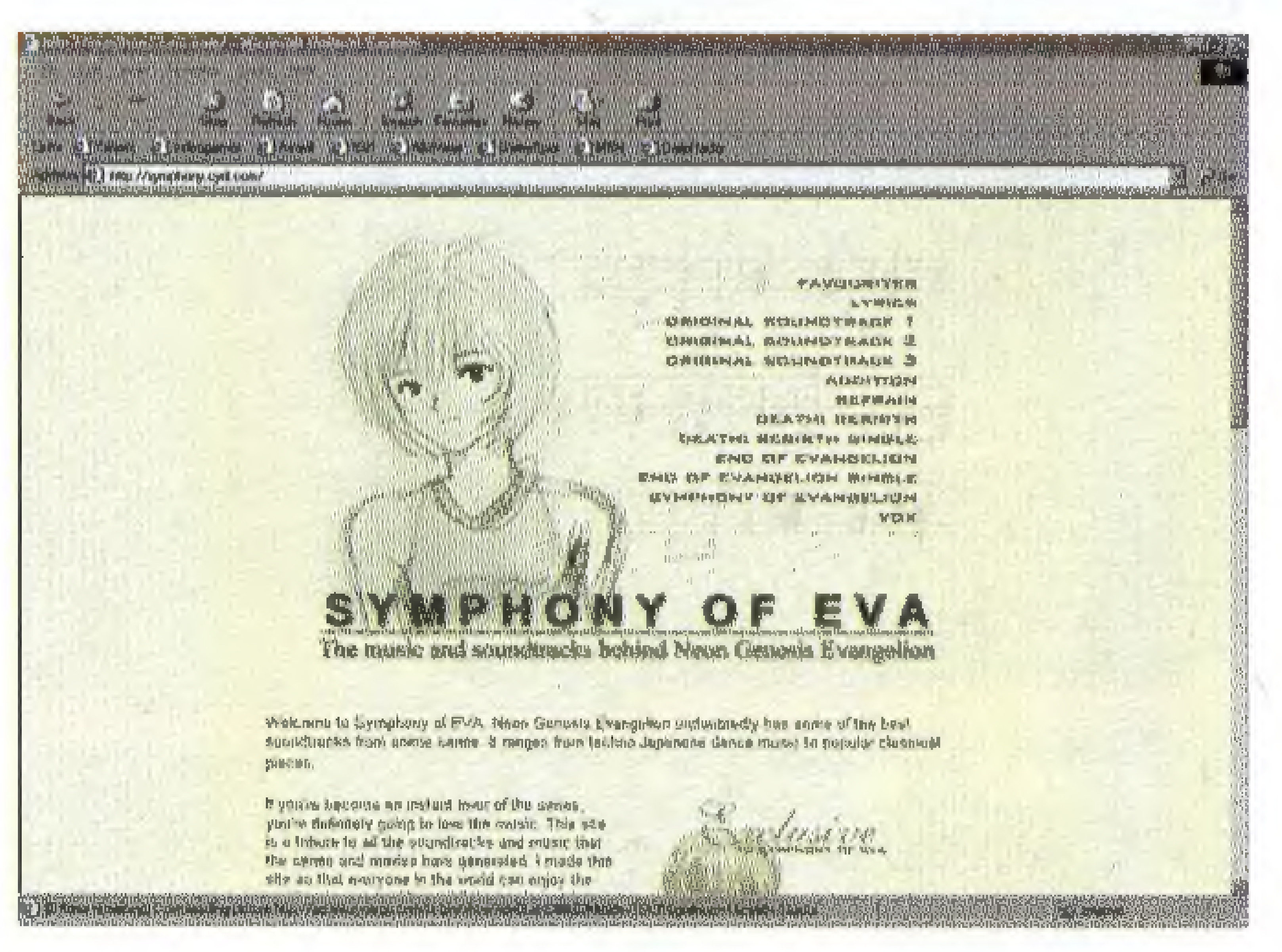
Esta página a su vez esta emparentada con otra de **Screen Savers**, asi que tiene un dos por uno.

http://symphony.cyril.com/

Les recomendamos que usen algún programa que gestione las bajadas de Internet, por ejemplo **Download Accelerator Plus** o similar.



"Symphony Of Eva" nos da la posibilidad de acceder a la discografía **completa** de **Evangelion**, esa serie tan pulenta que hoy en día sigue cosechando fans alrededor del mundo.



La gran ventaja es que no debemos ser maestros del **FTP**, ni pasear por banners ni esperar mails hasta obtener el ID y el Password a los que los **FTP** nos tiene acostumbrados para bajar un triste **MP3**. Todo el proceso de bajada de archivos lo hacemos desde la página.

El sitio tiene un diseño bastante bonito y sobrio y es muy fácil de navegar (sobre todo porque tiene los álbumes en el menú). Simplemente cliqueamos en el botoncito del disco que queremos y tenemos a nuestra disposición todos los temas que integran el CD. Además se encuentran las letras (lamentablemente no de todos los temas) y las fotitos de las tapas de los CD's (¡incluidos los singles, guachiguau!). Finalmente, en cada página tenemos una descripción de los personajes y de ciertos aspectos del anime, nada revelador pero que puede ser útil para aquellos curiosos que no tengan idea de qué va la serie. La música, demás está decirlo, es muy buena y contiene desde temas J Pop hasta composiciones clásicas.




Strong advertising
SAINT SEIYA
DRAGONBALL & DRAGONBALL Z
GUNDAM X
"FINAL FANTASY TACTICS" Original Sound Track
MACROSS THE COMPLETE
NEON GENESIS EVANGELION S² WORKS
Best Song Collection
COMIC
VIDEO
CD
MODEL KIT
MERCHANDISIN
JUGUETES RARO
Visitá nuestro website en www.camelot-comics.com.ar
Camelot
COMICS STORE
visite nuestro SHOW ROOM
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
ENVIOS CONTRA REEMBOLSO A TODO EL PAIS!!!
Abierto todos los días: LUN. a SAB. de 9 a 23 hs. / DOM. y FERIADOS de 12 a 23 hs. // ventas@camelot-comics.com.